PROGAMES

A REVISTA DO VIDEOGAME

EDITORIAL ESCALA
Nº1
ANO 1 - Nº 1 - CR$ 89.000,00

BUBSY
DETONAMOS AS 17 FASES

SUPER PROMOÇÃO
GANHE UM NEO GEO E MAIS 499 PRÊMIOS

STRIDER II

DO COMEÇO AO FIM

SUPER DICAS EXCLUSIVO

STREET FIGHTER II
CHAMPION EDITION PARA SNES

SHADOW RUN
CONFIRA ESTE RPG

STAR FOX
ENTRE NUMA NOVA DIMENSÃO

SENGOKU 2
NEO GEO ARRASA!

E MAIS:
RPG
QUADRINHOS
MULTIMÍDIA

LKC SÃO PAULO Tatuapé (011) 217-3424 | LKC SÃO PAULO Moóca (011) 264-6734 | LKC SÃO PAULO Brooklin (011) 535-4981 | LKC SÃO PAULO Aricanduva (011) 271-8062 | LKC SÃO PAULO Ibirapuera (011) 542-2584 (011) 543-7403

POLE POSITION EM VIDEOGAME.

NINTENDO e SUPER NINTENDO são marcas registradas de terceiros.

LKC GUARULHOS (011) 209-0537 | LKC MOGI DAS CRUZES (011) 469-9125 | LKC GUARATINGUETÁ (0125) 32-1929 | LKC BRASÍLIA (061) 273-9083 | LKC FOZ DO IGUAÇÚ (0455) 22-2969 | LKC FORTALEZA (085) 234-6769 | LKC CURITIBA (041) 256-8402 | LKC CAXIAS DO SUL (054) 221-3456 | LKC CURITIBA II (041) 242-4726 | LKC MANAUS (092) 611-3856 | LKC GOIÂNIA (062) 241-7171 | LKC BELÉM (091) 222-4190 | LKC POUSO ALEGRE (035) 421-7131 | LKC RIO DE JANEIRO (021) 228-4040 (021) 567-1818

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
☆ LKC SÃO PAULO-SP - ARICANDUVA - Shopping Aricanduva - Loja 127
☆ LKC SÃO PAULO-SP - IBIRAPUERA - Shopping Ibirapuera - Loja 158
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
☆ LKC GUARATINGUETÁ-SP - R. São Francisco, 97
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
LKC FOZ DO IGUAÇÚ-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41

LKC VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus Jose, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

☆ NOVA

BREVE LKC SALVADOR-BA

LKC CURITIBA I-PR - R. 24 de Maio, 765
☆ LKC CURITIBA II-PR - R. Visconde de Guarapuava, 5090
LKC GOIÂNIA-GO - Shopping Center Bouganville - Térreo 1
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º Piso
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828
Fax: (085) 234-2545
LKC CAXIAS DO SUL-RS - R. Pinheiro Machado, 1407
LKC MANAUS-AM - Villa's Shopping - Loja C/D - Adrianópolis
LKC BELÉM-PA - Av. Gov. José Malcher, 1677 - Altos
Fax: (091) 222-1414
☆ LKC RIO DE JANEIRO-RJ - R. Conde de Bonfim, 346 - Sl. 204

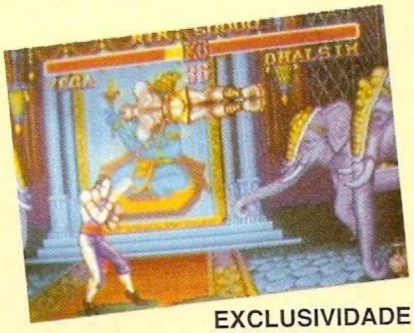
ÍNDICE

Aí, galera! Aqui quem fala é o seu dedicado repórter Capitão Ninja, trazendo pra vocês PROGAMES, a revista de games mais variada e engraçada (e com os pilotos mais apelões) que você vai encontrar por aí. A revista Progames é uma publicação da Editorial Escala em conjunto com a rede "Progames – o Mundo dos Games", que chegou para ficar! E com muita informação aos maníacos e profissionais do mercado.

Neste primeiro número já pegamos pesado com uma matéria sensacional: trazemos com exclusividade Street Fighter II Champion Edition para SNES, além do desenho animado de Street Fighter II , que vai ser exibido no Brasil por um fã-clube de seriados japoneses. Vocês não podem perder: a Chun Li está gatíssima! Trazemos também uma reportagem que mostra como foi feito Nigel Mansell F-1 Challenge, além de passwords para você terminar o jogo na maior. Confira na seção "Game News" as últimas notícias sobre a guerra Sega x Nintendo. E mais: dicas detonantes para o mega sucesso Star Fox, com uma fase super-secreta! Ah, mas não é só isso. Foi dureza seqüestrar nossos pilotos da escola, mas eles testaram e avaliaram pra vocês todos os novos lançamentos: Final Fight 2, Exhaust Heat II, Strider II, Taz-Mania, Monsters, Shadow Run e o espertíssimo Bubsy até o fim.

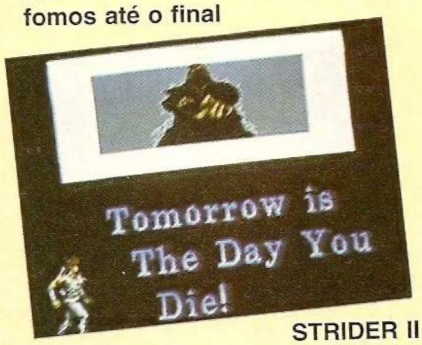
E, para finalizar, uma seção só com jogos de RPG – dentro e fora dos videogames, já que todo mundo precisa relaxar e deixar o controle esfriar de vez em quando. Agora é só virar a página e... START!

Capitão Ninja



EXCLUSIVIDADE
Street Fighter II Champion Edition para SNES

BUBSY
fomos até o final



STRIDER II
lançamento MEGA DRIVE

WIDGET
lançamento NINTENDO

GAME NEWS 4
SEÇÃO DO LOJISTA 6
PRÓ-DICAS 29
PROMOÇÃO 35
MULTIMÍDIA 36
R.P.G. 40
QUADRINHOS 41

SNES

DRÁCULA 8
TAZ-MANIA 8
B.O.B. 8
NIGEL MANSELL
COMO FOI FEITO 9
STAR FOX 10
DRAGON BALL Z 11
SHADOW RUN 12
BUBSY 14
F1 ROC II 16
MONSTERS 16
FINAL FIGHT 2 30
STREET FIGHTER II
CHAMPION EDITION 31

MEGA DRIVE

SPLATTER HOUSE 3 17
CHESTER CHEETAH 17
CYBORG JUSTICE 17
STRIDER 2 18
X-MEN 28
COOL SPOT 28

MASTER SYSTEM

LAND OF ILLUSION 32
MASTER OF DARKNESS 32

NINTENDO

MÁQUINA MORTÍFERA 33
CARTOON WORKSHOP 33
MICKEY'S SAFARI 34
WIDGET 34

NEO GEO

SUPER SIDE KICK 38
SENGOKU 2 38

Esses são os indicadores de avaliação dos nossos Pilotos

* Todas as marcas e personagens usados nesta revista são de propriedade de terceiros.

WOLFERRÁ
Nigel Mansell
Shadow Run
Monsters

SENHOR OFF
Dragon Ball Z
Máquina Mortífera
Cartoon Workshop

CHU-CHI
Land of Ilusion
Masters of Darkness
F1 Roc 2
STF II
Final Fight 2

MISTER-X
Splatter House 3
Cyborg Justice
X-Men

T-90
(Baby can I hold...)
Drácula
Taz-mania
Bubsy

DAIKON
Sengoku 2
Super Side Kick
B.O.B.
Star Fox
Chester Cheetah
Strider 2
Cool Spot
Mickey's Safari

GAME NEWS

E A BRIGA CONTINUA!

A Nintendo mantém já há alguns anos o título de maior empresa no mercado de videogames, mas a Sega se empenha em derrubar a rival. Com o Super FX de um lado e o Sega CD do outro, os produtos da guerra são os mais tentadores! Confira o arsenal nuclear dessas duas superpotências:

NINTENDO: A Nintendo vai retalhar com muitos novos lançamentos: Fatal Fury II, Mortal Kombat, Actraiser II, Yoshi's Cookie e Mario is Missing (é isso aí: apertem os cintos, Mário sumiu!). Fala-se também de três novos jogos com o chip Super FX antes de outubro, que vêm para competir com os CDs da Sega.

SEGA: Preços baixos e muitos lançamentos parecem ser a estratégia militar que a Sega pretende seguir. O preço do Mega Drive e do Sega CD cairão respectivamente para 70 e 200 dólares, o que não é nada mal! Quanto aos jogos, se liguem no que está para vir: Mortal Kombat, Strider II, Bart's Nightmare e o espetacular Toe Jam & Earl II, que promete ser equivalente ao Sonic do CD-Rom.

GAMES NA TELA DO SBT

Play Game, apresentado por Augusto Liberato e levado ao ar aos domingos pelo SBT, é o primeiro programa de auditório da TV brasileira onde os participantes jogam videogames para vencer. Apoiado pela Tec Toy, o programa usa jogos de sucesso da Sega e conta com a participação do Sonic na tela e do Dr. Robotnik no palco: um boneco engraçado encarna o vilão e indica a pontuação que os jogadores devem atingir. O que pouca gente sabe é que o Play Game é muito parecido com o Janela Indiscreta, antigo programa de auditório da TV Cultura de São Paulo. Alguns quadros são idênticos, como o jogo dos erros e a prova interativa, onde os participantes são colocados dentro do game.

Mas, deixando pra lá essa pequena "inspiraçãozinha", o programa é uma boa opção para aqueles que desligam o console e assistem TV de vez em quando.

TAMANHO NÃO É DOCUMENTO!

Donos de portáteis, não entrem em pânico. A Sega e a Nintendo não abandonaram vocês, não senhores! Estão chegando para o Game Gear os títulos Mortal Kombat, Strider II e Battletoads. E o Game Boy ataca com seu preço caindo para U$ 50,00 e lançamentos como Link's Awakening (sua versão do clássico Zelda), Battletoads e Darkwing Duck. Também há quem diga que o Game Boy terá seu próprio Mortal Kombat. Os portáteis bem que mercem!

SEGA REVELA NOVO CONTROLE PARA STREET FIGHTER II

A Sega abre o jogo: seu novo controle para Mega Drive terá mesmo 6 botões. Mas ninguém precisa ser apavorar: ele será totalmente compatível com os jogos já existentes. Melhor ainda, quaisquer novos games lançados para o novo controle poderão ser jogados também com os controles antigos! Como isso é possível? Calma, eu explico! Os botões adicionais X, Y e Z não são nada mais do que combinações dos antigos A, B e C.

Assim, ao invés de ficar pressionando combinações, o jogador tem agora novos botões à disposição. Por exemplo: o X do novo controle equivale à combinação A+B do controle antigo, o Z é igual a B+C, o e Y é A+C. Assim, graças a uma sacada inteligente do fabricante, mesmo um controle comum pode executar todos os comandos do controle de 6 botões. O novo controle mostrará seu melhor desempenho em jogos de luta, especialmente o tão aguardado Street Fitgher II Champion Edition para Mega. Os botões X, Y e Z serão usados para socos fracos, médios e fortes. Chutes fracos, médios e fortes serão aplicados com os botões A, B e C. O novo controle tem ainda uma chave chamada MODE: basta uma mudança, e o controle de 6 botões muda para o modo antigo. Preparem-se para brigar pra valer no Mega, Streetfighters!

SUPER MEGA MAN E NINJA GAIDEN PARA SNES

É isso aí, galerinha! Depois de três aventuras para Game Boy e cinco para Nintendinho, o invento favorito do Dr. Right vai atacar no SNES. A Capcom confirmou em carta oficial que já anda batalhando no Super Mega Man há um tempinho, e dizem eles que só não lançaram o jogo porque acham que ainda não ficou bom. Imaginem quantos robôs amalucados o Dr. Willy poderá fabricar em 16 bits!

Mas Mega Man não será o único. Ninja Gaiden, outro grande clássico da história do videogame, também terá sua versão para SNES. Ryu Hayabusa está voltando ainda mais poderoso, e os rumores no submundo do clã ninja de FUMA garantem: sua nova aventura será a melhor de todas, e forte candidata a jogo do ano!

A CAPCOM QUER SER LÍDER!

A Konami sempre foi a líder absoluta entre as softhouses dos Japão e States, mas seu reinado está em perigo. É a Capcom, que já é sucesso em arcades e Nintendo, e agora começa a investir também na Sega. A Capcom afirma que vai lançar jogos para todos os sistemas e prova disso é o lançamento de Street Fighter II Champion Edition para Mega Drive e Super Nintendo. Também estão previstos Aladin, Pateta e Breath of Fire (um RPG que promete arrasar!) todos para SNES. Mas a Konami não fica de braços cruzados diante da ameaça!

Ela tem mais experiência no campo da Sega do que a Capcom.

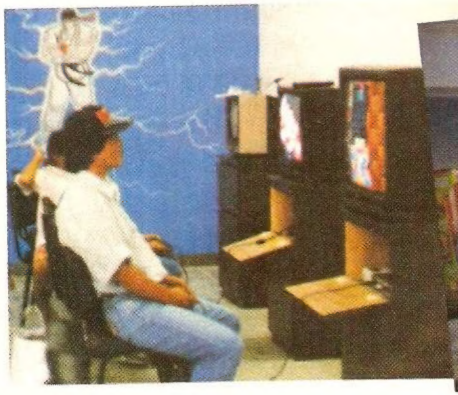
E também seu projeto Rocket Knight Adventures – o mais novo herói da Sega é Spark Star, o cavaleiro das estrelas, e sua aventura promete arrasar com gráficos e efeitos nunca vistos.

SEÇÃO DO LOJISTA

Esta seção tem como objetivo auxiliar quem possui uma locadora de games e procura novas formas para gerar um movimento maior em sua loja

Esta é a primeira vez que uma revista especializada em games aborda aspectos profissionais do mercado, e a Revista PROGAMES, preocupada com este aspecto, trará a cada edição informações úteis sobre os vários itens que fazem a diferença entre ter ou não sucesso.

dentro do seu estabelecimento. No mercado de videogames este item torna-se fundamental, pois os clientes-mirins que freqüentam as locadoras devem encontrar nelas um fator de identificação com o mundo que vivenciam através dos videogames.

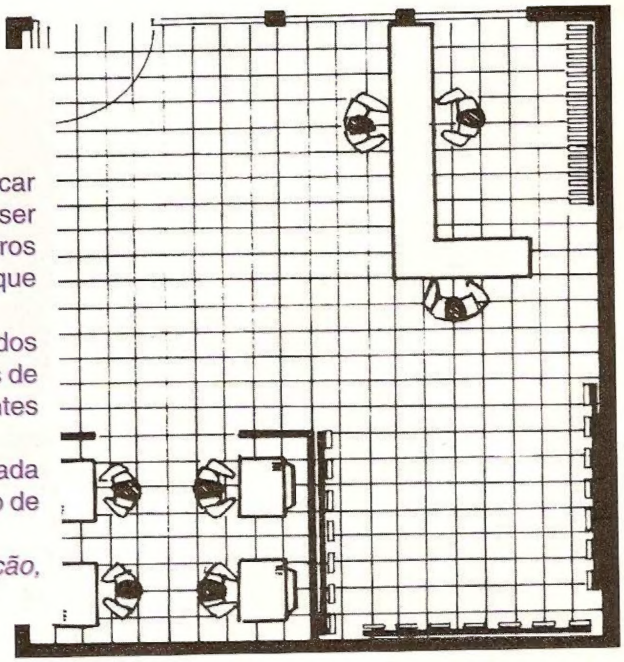


Neste primeiro número vamos abordar o item "visual", ou seja, a porta de entrada da sua locadora.
O item visual é o principal fator em qualquer ramo de atividade comercial. É por ele que o cliente é atraído para

Uma forma interessante de criar ambientes relacionados com o mundo dos games é grafitar ou aerografar personagens e cenários dos jogos, tanto na fachada da loja como em suas paredes internas.

SUGESTÃO PARA UM LAY-OUT DE LOCADORA DE GAMES

Procure sempre adotar cores claras para o fundo das paredes e aplicar ilustrações não muito carrregadas ou sobrepostas; posters podem ser também uma opção interessante, desde que colocados sem exageros (não confundir "decoração" com "poluição visual") e sempre que possível renove os personagens.
Faz parte da comunicação visual de sua loja as áreas de acesso dos clientes: procure deixar um bom espaço para circulação nas áreas de exposição e próximo ao balcão de atendimento, para que os clientes possam sentir-se à vontade dentro da locadora.
Se sua loja possuir play-game, procure reservar uma área diferenciada para ele, pois esse setor geralmente concentra um grande número de pessoas e não deve interferir no movimento da loja.
Para maiores informações e contatos de profissionais de decoração, ligue para (011) 261-7935 com Tarcisio Motta.



Nas próximas edições estaremos abordando outros itens fundamentais para o sucesso de sua locadora, tais como: *Segurança, Acervo, Informatização, Atendimento, Promoções, etc.*

Chamonix

TRADING CORP.

Compre em Miami

Sem sair de casa!

Importadora e Distribuidora de consoles, cartuchos e acessórios para videogame.

Consoles, Nintendo, Neo Geo, Super Nes, Game Boy a preços de alto atacado.

Venda para varejo e atacado Pronta entrega Despachamos para todo o Brasil.

Os últimos lançamentos em cartuchos originais com os melhores preços do mercado.

Ligue e comprove! Fone: (011) 240-0201 - Fone/Fax: (011) 61-0355

NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

DISTRIBUIDOR DE APARELHOS
CARTUCHOS E ACESSÓRIOS
ORIGINAIS

TODOS OS LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM U.S.A. E JAPÃO

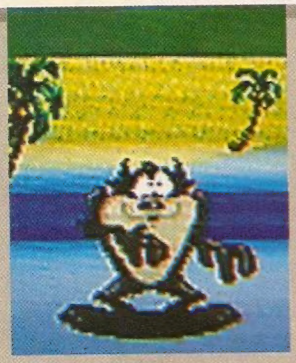
NEO GEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

- ☒ FORNECEMOS ASSESSORIA GRATUÍTA E PREÇOS ESPECIAIS PARA MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA
- ☒ SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS E *CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES !!*
- ☒ DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL. ENTREGA SUPER RÁPIDA.
- ☒ TEMOS TODAS AS NOVIDADES, COM O MENOR PREÇO DO MERCADO

NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

FONE: (011) 66.3318 / 67.2135 - FONE/FAX: (011) 66.5618

TAZ-MANIA



Fiquem calmos! Não é o fim do mundo: é o diabo da Taz Mania que agora ataca no SNES. Como em todos os jogos e desenhos que participou, ele continua esfomeado e atrás de comida.

Em sua nova aventura, o fominha corre pelas estradas atrás de pintinhos indefesos e os devora em fração de segundos. Não pense que será fácil abocanhar os bichos pelo caminho – você terá de pular poças d'água, desviar de postes e carros e ainda comer os bichos no tempo estabelecido para a fase. Agora que é sua chance de buscar o "vilão", você não pode perder a oportunidade de devorar o jogo, mesmo porque você vai lutar para ficar de barriga cheia. Burp!!!

CRÍTICA - Muito bem bolada a idéia da Sunsoft em lançar esse jogo – afinal, os desenhos da Warner estão em alta. O gráfico é muito próximo do desenho animado, o que torna o jogo superengraçado. É massa

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS.FINAL
☺	☺	😐	😐	☺

TIPO DE JOGO: ..... Aventura
CAPACIDADE: ..... 8 mega
Nº DE FASES: ..... não tem
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... SUNSOFT

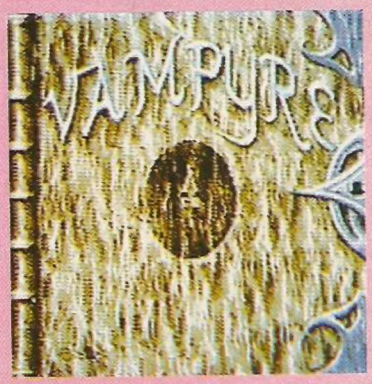
B.O.B. é um robô adolescente que não liga apenas para óleo e baterias. Ele também costuma pegar o carro do pai e sair queimando antimatéria por aí – e foi numa dessas que B.O.B. espatifou a máquina num planeta estranho. Agora nosso amigo metálico deve encontrar os pedacinhos espalhados por aí e limpar a barra com o velho. Em sua busca das peças do carro, B.O.B. deve atravessar 47 níveis habitados por criaturas superpiradas, como insetos amalucados, cabeças de tomate e outros. Mas seu braço-canhão dá conta do recado: ele apanha umas quinquilharias maneiras pelo caminho: guarda-chuva, trampolim, boné com hélice, etc.

CRÍTICA - A tendência é a formação de personagens cada vez mais animados em games. A prova disso é B.O.B., um robô superdivertido. Os gráficos e sons são muito bem-feitos. Resta a você decidir se quer pegar uma carona com ele.

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS.FINAL
☺	☺	☺	☺	☺

TIPO DE JOGO: ..... Ação
CAPACIDADE: ..... 8 mega
Nº DE FASES: 47
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... ELETRONIC ARTS

Dracula



Depois de ter estourado nos cinemas, chegou a hora de Drácula infernizar seu videogame. Com cenários e músicas fúnebres, esse jogo fará você entrar num clima de ação do começo ao fim.

Você terá que desbravar locais amaldiçoados, onde apenas criaturas grotescas habitam. E por fim, vai encontrar-se com o próprio príncipe das trevas! É um jogo para quem tem coragem! Afinal, sempre existirá alguém espionando, melhor dizendo, próximo ao pescoço.

CRÍTICA - Os cenários do game são muito legais – vão deixar você de cabelo em pé! O jogo só não é difícil, mas promete dar horas e horas de diversão. Aconselho a usar um colar de alho quando for jogar.

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS.FINAL
☺	☺	😐	☺	☺

TIPO DE JOGO: ..... Ação
CAPACIDADE: ..... 8 mega
Nº DE FASES: 21
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... SONY IMAGE SOFT

Nigel Mansell F-1 Challenge, da Gremlin Graphics, demorou um ano para ser desenvolvido. Mas como foi feito? Bem, a primeira providência a ser tomada foi conseguir os direitos de uso de imagem do próprio Mansell, o que foi conseguido através da Nigel Mansell Services Limited. O passo seguinte foi conseguir autorização da FISA para o uso dos nomes dos outros pilotos, marcas de carros e patrocinadores antes de iniciar a produção propriamente dita.
O jogo foi criado pela mesma equipe que produziu o jogo Top Gear, esta equipe foi formada por: codificador chefe, desenhista de pistas, detalhista codificador, programador de pista e desenhista. O jogo foi codificado (programado) em computadores PC e depois transferido para um SNES EMULATOR, um aparelho que simula as rotinas criadas em PC para SNES, onde é possível ver como o jogo se comportará no Super Nintendo.
A trilha musical e efeitos sonoros foram feitos em um computador AMIGA.
Para se ter uma idéia da perfeição, eles foram buscar os hinos nacionais de cada país em suas respectivas embaixadas. Depois de combinar imagens, músicas e efeitos o jogo foi gravado em chips, montando-se cartuchos para avaliação no departamento de testes.

Parece que a vida de piloto de testes de jogos é uma boa, não ?
O tempo todo experimentando os jogos mais procurados e esperados do universo, antes de qualquer gamemaníaco do mundo, que vida...
Mas não é bem por aí: o piloto de testes precisa ficar esperto a todos os detalhes, procurando os menores erros, checando as opções mais impossíveis, como por exemplo, entrar num pit stop, sair para a pista

e verificar se foi ou não computada mais uma volta, e isso tudo por vinte horas seguidas sendo que, se houver qualquer erro, ele terá que começar tudo de novo por outras vinte longas horas. Agora, imaginem ficar vendo o mesmo jogo por dois, três, quatro meses seguidos, sem falar que o jogo deve ser testado também neste caso, para Gameboy e Nintendo 8 bits. Após ser aprovado pelo controle de qualidade da Gremlin, o game ainda teve que passar por uma nova bateria de testes na própria Nintendo, que sempre dá o OK final nos jogos. A Nintendo também coordena a produção em massa dos cartuchos, que é feita no Japão. Finalmente chega a hora da divulgação. Não adianta apenas o jogo ser bom, ele deve ser divulgado de forma correta. Tudo é importante, desde a etiqueta do cartucho até a apresentação dele em revistas. Esse trabalho ficou para o líder de relações públicas da Gremlin, que deveria cuidar para que as revistas especializadas ficassem sabendo sobre o jogo antes dele sair (que bom se aqui também fosse assim...).
Primeiro foi enviado um panfleto contendo o enredo do jogo e uma foto; depois, apresentado o próprio game e realizada uma promoção através de um torneio, finalmente foi só aguardar as críticas das revistas. Agora à Gremlin só resta aguardar os resultados da venda do jogo, e começar a pensar em um novo cart. Eles fizeram a parte deles e nós a nossa, contando tudo para vocês e ajudando-os a vencer Mansell e sua turma!

Na hora de fazer o Pit Stop escolha os pneus hard (duros) se ainda faltarem muitas voltas para o final da corrida, soft (macios) se faltarem poucas voltas e wet (úmido) em caso de chuva. Não acelere antes de aparecer a visão da pista novamente.

Crítica - A maior virtude do jogo é que é preciso fazer as curvas na velocidade certa – ao contrário de outros games onde você entra na curva a quinhentos por hora e tudo dá certo! Os carros têm velocidade idêntica aos da Fórmula 1 de verdade, até os tempos das voltas são iguais aos reais. Este cart arrasou!

ARRASAMOS!

Veja os dicas que descolamos na seção *Pró-Dicas*

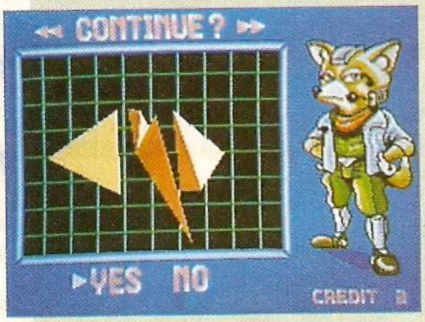
TIPO DE JOGO: ..... Corrida
CAPACIDADE: ..... mega
Nº DE FASES: 16
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... GREMLIN

STAR FOX

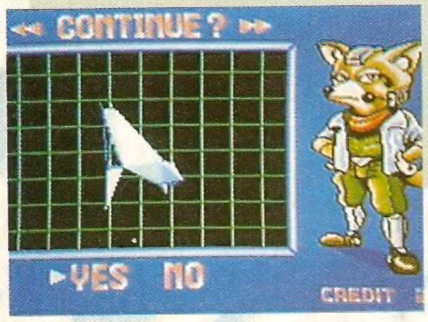
Nós fomos até onde nenhum piloto de games jamais esteve, e descobrimos para você uma fase supersecreta

Com seus revolucionários gráficos poligonais, Star Fox ameaça desbancar Street Fighter II como o game de maior sucesso. E, como não podia deixar de ser, a saga de Fox McCloud e seus amigos está cheia de mistérios desconhecidos pelo menos até agora! Nosso piloto foi com sua Arwing até os confins do sistema estelar Lylat e desbravou uma fase secreta para você. Ela fica literalmente Fora Desta Dimensão, e é um atalho para o fim do jogo com um novo final. **Preparem os nervos, galera, porque não vai ser fácil!**

DESFILE DE NAVES

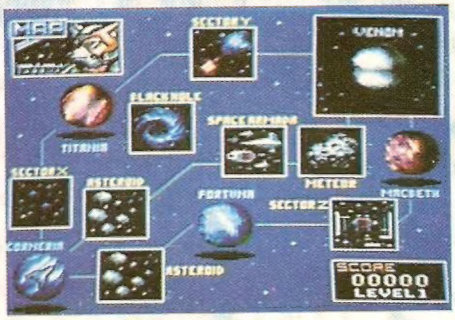


Na tela de Continue, experimente mover o direcional do controle 2. Ao invés de ficar só na sua fiel Arwing, outras naves do game aparecerão.



FORA DE DIMENSÃO

Out of This Dimension



Escolha o Level 3. Passe a primeira fase. Quando chegar a fase dos asteróides, siga os procedimentos a seguir.

Vai surgir um asteróide gigante à sua esquerda. Passe direto. Aparecerá outro à direita, e esse você deve pulverizar!

Logo aparecerá um pássaro gigante (Phoenix). Vá de encontro a ele e você será transportado pra outra dimensão.

O chefe extradimensional é um caça-níqueis gigante. Acerte a alavanca para jogar. Jogue até dar 777 pra você ver um novo final.

CIRCULANDO

Acostume-se a voar em parafuso. Assim você pode rebater com as asas os disparos inimigos. E, se tiver sorte, ainda acerta os caras com seus próprios tiros!

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

TIPO DE JOGO: ..... Simulador
MEMÓRIA: ..... 8 mega
Nº DE FASES: 21
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... NINTENDO

DRAGON BALL Z

Gráfico de primeira, magias arrasadoras e lutadores à vontade neste game com os personagens mais brigões do Japão.

Dragon Ball Z, criado por Akira Toriyama, é um dos mais estupendos sucessos da TV japonesa. O personagem central é Goku, e chamá-lo de "bom de briga" seria muito pouco. Aliás, ele ainda ganha superpoderes e transforma-se em Goku Super Saiadin. O mesmo acontece com os personagens Bedita e Seru, que se tornam respectivamente Bedita Super Saiadin e Power-Seru. Os três aparecem no game em versão "normal" e "super", além de vários outros.

APELAÇÃO SEM LIMITES!

Goku e sua turma tem também uma trajetória de sucesso no mundo dos games

(até agora são 7 para NES e 2 para SNES). Também pudera! Dragon Ball Z é pancadaria pura, nenhum outro desenho animado seria mais indicado para se tornar um jogo de luta. E, se você pensa que esta é só mais uma cópia de Street Fighter II, está muito enganado. Dragon Ball Z traz recursos inéditos em games de luta. Quando os adversários se afastam muito um do outro, a tela se divide. Mas nem por isso a briga precisa ser interrompida: mesmo de longe eles podem atacar com suas magias ≈ e algumas delas são muito fortes, verdadeiras bombas atômicas! Aliás, todas as magias são teleguiadas. Assim, não é preciso ficar fazendo pontaria para acertar um inimigo no chão ou no alto. Sim, isso mesmo! Em Dragon Ball Z todos os lutadores voam, e de repente a batalha pode ser transportada para os céus do Japão.

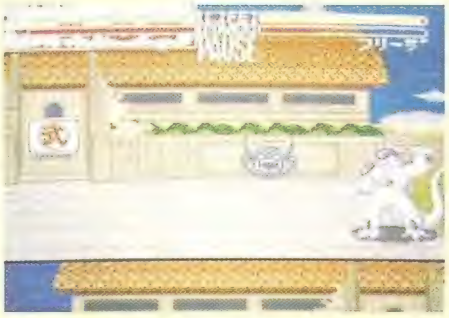
CONHECENDO A GALERA

GOKU: Um extraterrestre de uma raça chamada Saiadin, enviado para a Terra criança, antes que seu planeta fosse destruído (qualquer semelhança com Kripton é mera coincidência!).
GOKU SUPER SAIADIN: É Goku energizado, agora loiro. No desenho animado ele fica muito mais poderoso, mas no game jogar com ele não faz grande diferença.
BEDITA: Assim como Goku, Bedita é um extraterrestre do planeta Saiadin.
BEDITA SUPER SAIADIN: Bedita também fica energizado, ganha cabelo loiro e golpes.
PICOLO: Pertence a uma raça de lagartos alienígenas. É inimigo de Goku, mas às vezes luta ao seu lado.
SERU: Este vilão verde e escamoso ataca com golpes de cauda. E, como todos no jogo, também tem magias poderosas.
POWER-SERU: É Seru transformado, o chefe final do game.

Picolo está nos céus, mas Goku fica no chão. Resultado: a tela se divide.

Todinx enfrenta o Andróide 18, construído por cientistas para dominar o mundo.

A gatinha do jogo é a Andróide 16, que se protege num campo de força.



Este é Furigu, um esquisitão com cauda que dá belas rasteiras.

UMA FORCINHA PARA OS NOVATOS

Antes de jogar, vale a pena dar uma espiada no "Command Help". Assim você aprende a aplicar todos os golpes e magias a que tem direito!

PRÓ-DICAS

Para que dois jogadores possam escolher o mesmo personagem, - e também para jogar com outros mais, a dica é esta: mantenha pressionados os botões R, L, A, B, X, Y e tecle no direcional ↑↓←→↑↓←→ durante a tela de apresentação.

TIPO DE JOGO: ..... Ação
CAPACIDADE: ..... 16 mega
Nº DE FASES: 10
Nº DE JOGADORES: ..... 1 ou 2
FABRICANTE: ..... BANDAI

O ano é 2050. O mundo mudou. Muitos dizem que ele só acordou. Mudanças no fluxo de energias uniram duas coisas que todos sempre julgaram ser impossível: MAGIA e TECNOLOGIA

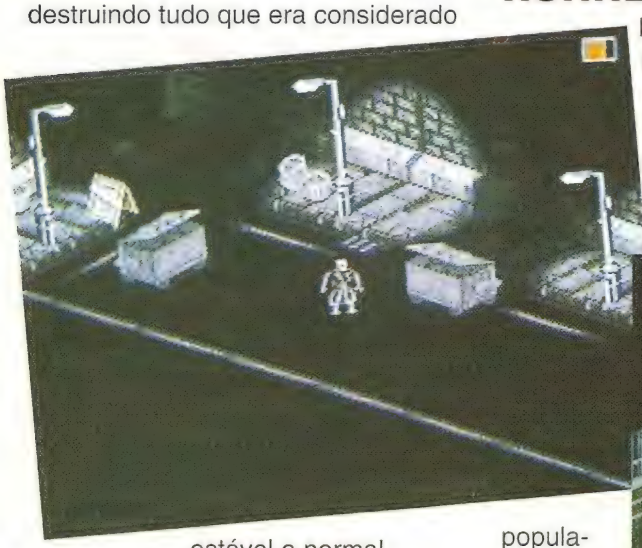
Culturas primitivas, que não perderam o vínculo com seu passado místico, passaram a usar a magia contra as grandes nações que as oprimiram por tanto tempo. Combates entre as novas raças e o resto da humanidade fizeram com que a sociedade entrasse em colapso, destruindo tudo que era considerado estável e normal.

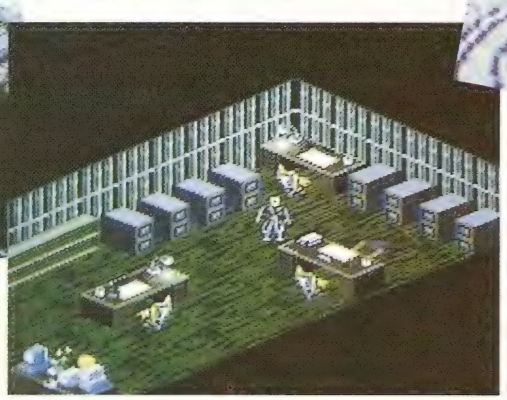
As metrópoles foram substituídas por **metroplexes** ≈ enormes cidades-estado. O governo foi substituído por **megacorporações**, que criavam suas próprias leis. As pessoas que as aceitassem eram protegidas. Os dissidentes e rebeldes formavam uma classe à parte nessa nova "sociedade".

A tecnologia também mudou as pessoas, fazendo com que o homem não fosse feito apenas de carne e osso, criando o que se chamou de **cyberware**: implantes tecnológicos que fizeram seres ainda mais perigosos do que aqueles que já habitavam a Terra.

RUNNERS

Nesse mundo, as metroplexes cresceram em direção ao céu, transformando-se em enormes monstros, lançando sombras (SHANDOWS) entre a população. Mas, quando as megacorporações necessitam que um trabalho "sujo" seja feito, surge o SHADOWRUNNER ≈ um personagem que não consta em nenhum banco de dados ou agenda. Os runners são pessoas que se especializaram em algum tipo de serviço e desenvolveram qualidades não encontradas na maior parte da população. Eles são contratados simplesmente para eliminar aqueles que incomodam os interesses das megacorporações. No mundo dos runners, muitos possuem a magia e a dominam como poucos. É aqui que você começa a jogar!





O GAME

Muito daquilo que existe no livro Shadowrun está presente no game Shadowrun ≈ com a vantagem de ser possível jogar sozinho. Para avançar e conseguir completar esse game, você vai precisar dominar essas novas tecnologias ≈ e ter um profundo conhecimento de combate e muita persistência. Na próxima edição, a revista PROGAMES estará explicando detalhadamente como chegar ao fim do jogo. Não perca!

ALBERT ODISSEY

A história do jogo se passa numa época muito distante: a era de Globa. Globa é uma espécie de deus, muito poderoso, capaz de realizar desejos nunca descobertos pelos mortais. Durante essa era, aquele que possuísse a maior magia poderia dominar o mundo. Isso tornou o planeta um local de grandes batalhas ≈ desnecessárias ≈ onde a paz deixou de existir. E foi aí, então, que um desconhecido conseguiu fechar o portal do templo onde permanecia Globa ≈ e restaurar a paz em todo o mundo.

Indignado com tal fato, um mago muito poderoso e perverso, chamado Oswald, tenta libertar Globa e utilizar seus poderes para interesses malignos. Entretanto, mais uma vez um desconhecido com alma pura impede, através de seu brilho, que Oswald conclua seus planos.

Passados dez anos dessa interrupção, Oswald está retornando, agora com muita força e poder. Ele jura vingança àqueles que o ignoravam. Só que ele tem um problema: não possui a chave do portal onde Globa foi aprisionado. Daí surge Albert, uma pessoa muito corajosa, disposta a fazer de tudo para impedir Oswald de pegar a chave e abrir o portal. Esse é Albert Odissey, um RPG fantástico, com um enredo envolvente, que vai transportá-lo para um incrível mundo onde as batalhas são realizadas em cenários de 3-D. Além de um estilo de luta diferente de tudo que você já viu. Agora resta a Albert definir o destino do mundo e a você, ajudá-lo nessa excitante aventura.

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

TIPO DE JOGO: ..... RPG
CAPACIDADE: ..... 8 mega + 64k RAM
Nº DE FASES: ..... indefinidas
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... SUNSOFT

BUBSY

Bubsy vai onde nenhum outro gato jamais esteve e a PROGAMES corre atrás, mostrando o game até o final

Nosso velho amigo Taz, astro do jogo Taz-Mania, tinha a animação mais engraçada dos videogames. Em sua aventura para Mega Drive ele esperneava, berrava, engolia bombas e se transformava naquele gozadíssimo furacão de patas e bocas que destruía tudo em seu caminho. Mas estamos falando do passado, porque um certo gato "cool" chega ao SNES com animações de rolar de rir! Não se deixe enganar por sua cara de sacana, porque ele se mete nas frias mais incríveis. Sua estréia se chama "Claws Encounters of the Furred Kind" (traduzindo, seria mais ou menos "Contatos Unhados do Arranhado Grau"), onde Bubsy enfrenta uma invasão de alienígenas com cara de idiotas, que até lembram aqueles mutantes espaciais de Bart Simpsom. Mas as semelhanças acabam aí!

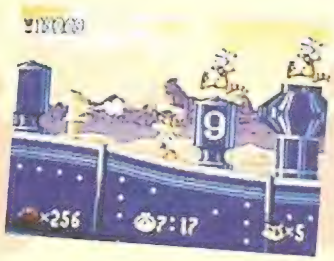
Bubsy é um superlançamento com 16 mega que irá fazer você rir devido as mais de 50 animações do gato e também chorar por ser bastante difícil.

Gatos não gostam de água, então sempre que estiver próximo ao rio, tome cuidado. Se cair, é morte certa. Aproveite essa fase para se acostumar com o jogo!

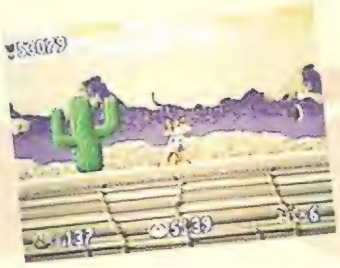
Esse é o mestre da primeira parte. Use a técnica de dar rasantes e não pare nem um segundo. Essa é bem fácil.

A segunda parte do jogo se passa num parque de diversões. Pegue carona na montanha-russa e vá com calma você conseguirá passar se prestar atenção nos inimigos.

Chegou a hora de enfrentar o mestre da segunda parte. Use o procedimento do primeiro mestre em todos os outros, mas lembre-se: agora são dois inimigos.



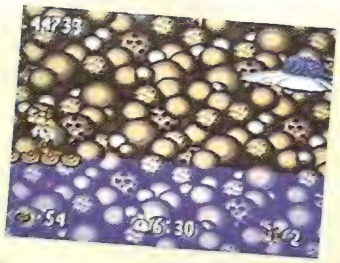
Agora, sim , o jogo começa a ficar bem mais difícil. Sem ser afobado, desvie dos tiros inimigos e olhe sempre o que está a sua frente.



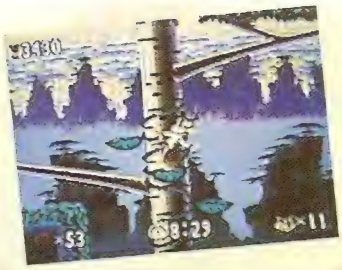
Seja esperto: não encoste nunca nos cactos e pule todos os espinhos. Essa fase está recheada de espinhos.

No mestre do deserto siga o procedimento já conhecido e destrua os marcianos após ter acabado com o mestre.

Essa fase é bem mais difícil que a anterior. Se você for por baixo, é menos difícil, mas, mesmo assim, cuidado com os peixes que ficam saltando.

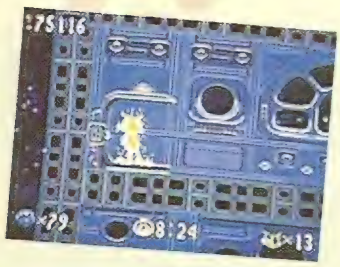


Ao embalo de uma música bem animada, destrua o mestre e logo em seguida caia na jangada ≈ senão você morre na hora. Não caia na água, heim!



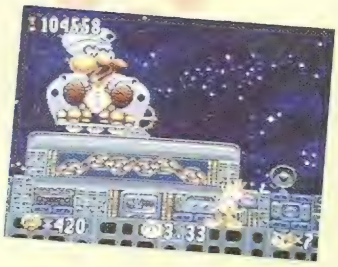
Agora você terá que fazer de tudo para chegar ao mestre. Pule de folha em folha, pegue impulso na teia de aranha, tome cuidado com os buracos e fuja dos ataques inimigos. Ufa!!

Esse mestre é bem difícil: depois de destruir as naves espaciais, você também terá que destruir o que sobrou.



A última parte do jogo é uma base espacial ≈ nela Bubsy terá que usar teletransportadores para passar de uma nave a outra.

Mexa nas alavancas para desativar os lasers que impedem seu caminho, e preste atenção nos tiros inimigos: às vezes é melhor você esperar um pouco e pular na hora certa.



Esse marciano grande de duas cabeças é o inimigo final do jogo. Dê seguidos rasantes nele e ao mesmo tempo fuja também das bananas que ele joga!

Se você conseguir terminar o jogo, parabéns, mas se não conseguiu, não fique triste: o jogo é difícil mesmo, mas promete gargalhadas até o fim!!

COM MIL CAMISETAS!!!

As impagáveis seqüências de animação de Bubsy são dignas dos melhores desenhos animados: ele bate numa parede, vê passarinhos e os espanta; se transforma num autêntico "balaio de gatos" quando liquida um inimigo; sai voando como bexiga furada quando se espeta em pregos ou cactos; dá tchauzinho pouco antes de cair num precipício... ou seja, tudo o que há de mais tradicional e divertido em um personagem de desenho. A música mantém o clima e não cansa, por mais que você jogue.

Bubsy consegue poderes e vidas extras recolhendo camisetas como a que veste, e marca pontos pegando novelos de lã. Mas no decorrer do jogo aparecem itens dos mais absurdos ≈ bananas que fazem o gato escorregar, tachinhas que o furam, bigornas, etc...

OS DADOS PESSOAIS DE BUBSY, THE BOBCAT

Endereço: Vale do Silício, Califórnia
Profissão: Ator de Desenho Animado
Nascimento: Primeiro de Abril
Naturalidade: Montanhas Catskill
Idade: 15 minutos mais velho do que você pensa!
Espécie: Bobcatacis toonacus

CRÍTICA - É um jogo da hora! Os gráficos detonaram e a trilha sonora é animal! Mas o jogo é superdifícil: existem muitos tipos de morte, sem contar ainda que o gato voa!!! É isso mesmo, não é o Super Homem, não! É o Bubsy! O gato super-herói que está entrando no videogame e detonando todo mundo!

TIPO DE JOGO: ..... Aventura
CAPACIDADE: ..... 16 mega
Nº DE FASES: 16
Nº DE JOGADORES: ..... 1 ou 2
FABRICANTE: ..... ACCOLADE

MONSTERS

Este é mais um jogo da **Lucas Arts**, empresa do grupo **Lucas Films** – que pertence ao famoso diretor George Lucas, dos filmes Star Wars, Indiana Jones, etc., que viraram jogos para videogames.

O game mostra vários personagens que já atacaram muitas pessoas nas telas do cinema – em filmes de ficção científica ou terror. Na primeira fase você vai enfrentar os famosos Zumbis do filme A Noite dos Mortos-vivos, tentando devorar você e seus vizinhos. Aliás, este é o enredo do jogo: você e uma amiga (no caso de dois

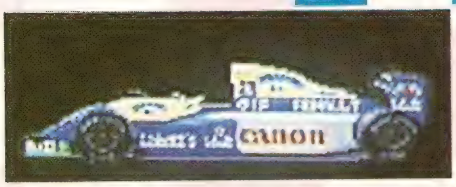
jogadores simultâneos) deverão resgatar seus vizinhos em 54 fases, onde irão pintar em sua tela os personagens de terror mais manjados do planeta. Dê uma olhada quem são eles: Drácula, Lobisomen, a Múmia, a Criatura da Lagoa Negra, as plantas de Invasores de Corpos, formigas gigantes, o terrível Jason, usando uma serra elétrica, e Chuck, o boneco dos filmes Brinquedo Assassino 1,2 e 3. A dica aqui é descobrir qual a melhor arma para enfrentar cada um dos monstros. Use os botões L e R para ver onde estão os vizinhos e quantos ainda faltam ser salvos. Apanhe todas as chaves que encontrar: elas permitirão abrir as portas das casas onde você encontrará itens valiosos. Abra tudo que encontrar no caminho: portas, latas de lixo, armários...

NA HORA DO SUFOCO

KIT HOSPITALAR: Restaura sua energia.
SAPATOS: Dão supervelocidade.
POÇÕES: Tornam invisível, transformam em monstro, etc.

TIPO DE JOGO: ..... Labirinto
MEMÓRIA: ..... 8 mega
Nº DE FASES: 54
Nº DE JOGADORES: ..... 1 ou 2
FABRICANTE: ..... LUCAS ARTS

F1 ROC II



F1 ROC II chega com a bola toda, trazendo no bagageiro ótimos efeitos de rotação – cortesia de um novíssimo chip DSP no cartucho (saiba mais sobre o DSP na matéria da guerra tridimensional entre Sega e Nintendo, nesta edição). Mas, gráficos bonitos à parte, o game continua fácil como o primeiro. Você pilota três tipos diferentes de carro: primeiro um protótipo muito louco, depois um fórmula 3000 e por último, a máquina suprema sobre quatro rodas – o Fórmula 1.

FÉ EM DEUS E PÉ NA TÁBUA

É um game muito rápido em pistas com muitas curvas, você, bate o tempo todo. Os pilotos da Fórmula 1 são os mesmos do campeonato do ano passado, com seus respectivos nomes e estilos de correr. A parada no box é legalzinha, mas muito "quadro-a-quadro" (veja na seção *Pró-Dicas* como fazer um "pit stop" em menos de três segundos). O melhor é investir toda a grana no carro para detonar no final, porque na F1 o circo pega fogo!

TIPO DE JOGO: ..... Corrida
MEMÓRIA: ..... 8 mega
Nº DE FASES: 32
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... SETA

CYBORG

Faça o seguinte: pegue o roteiro do filme "Robocop", onde um policial morto é transformado em cyborg por uma multinacional corrupta, e depois recupera a memória humana e se revolta contra aqueles que o tornaram uma máquina; misture aqueles robôs do game Heavy Nova, o grande clássico da pancadaria cibernética; e acrescente uma pitada de um novo e genial ingrediente – a opção de trocar à vontade suas próprias peças. O resultado dessa receita é um sensacional lançamento da Sega, Cyborg Justice!

GOLPES QUE NÃO ACABAM MAIS!

A quantidade de ataques possíveis com seu robô é imensa e está sempre mudando, conforme você troca suas peças. Tem de tudo: braços com lança-chamas, serras giratórias, maças e lasers; corpos mais couraçados para agüentar os ataques, mais fortes para aumentar a potência dos golpes, mais leves para melhorar a destreza; pernas que correm mais rápido, que saltam mais alto, que chutam com mais força... enfim, são dezoito tipos de braços, corpos e pernas que podem formar dezenas de combinações. Com mais ação e movimento que seu antecessor (e muito, mas muito mais violência!), este game promete agradar aos fãs do saudoso Heavy Nova.

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS.FINAL

TIPO DE JOGO: ..... Ação
CAPACIDADE: ..... 8 mega
Nº DE FASES: ..... não tem
Nº DE JOGADORES: ..... 1 ou 2
FABRICANTE: ..... SEGA

CHESTER CHEETAH

Para aqueles que não sabem, o guepardo ou chita (do inglês "cheetah") é um felino africano com dois metros de comprimento e 45

quilos, parecido com o leopardo. Ele atinge velocidades de até 110 km/h – o que faz dele a coisa mais veloz sobre quatro patas na face da Terra. Pois é, o astro do game Chester Cheetah quer fazer jus a esse título, mas antes ele prefere recolher os pedaços de sua motocicleta para poder montá-la e arrepiar por aí. Onde já se viu um negócio desses?

SEI LÁ, ENTENDE?

Esta versão para Mega Drive é quase idêntica à do SNES, com uma vantagem adicional: telas de apresentação com figuras de Chester tentando achar as peças de sua máquina. O personagem continua com aquele jeito malandro e cuca fresca, digno dos mais tradicionais cariocas. Nosso amigo guepardo só quer saber de pegar sua moto, sua guitarra e cair na estrada!

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS.FINAL

TIPO DE JOGO: ..... Aventura
CAPACIDADE: ..... 8 mega
Nº DE FASES: 5
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... KANEKO

SPLATTERHOUSE - 3

Preparem o balde e o rodinho, pessoal. Esta terceira versão está ainda mais nojenta, e não garantimos que sua sala continue limpa depois de jogar este game. Aí está uma nova continuação de Splatterhouse, com tudo para agradar aos fãs de Freddy Krueger, Sexta-feira 13, Massacre da Serra Elétrica e outros filmes de terror tipo "açougue" – ou seja, com pedaços voando para todo lado. Tem todo o sangue e gosma a que você tem direito. Também pudera, cabem muitos monstros escabrosos em um cart de 16 mega!

ENREDO ORIGINAL? MENTIRA!

Você joga com Rick, e terá que contar com muita força e estômago para salvar sua esposa Jennifer e seu filho David dos monstros que tomaram conta da casa (ou seja, a mesma história manajada de sempre! Que fim levaram as idéias novas?).

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS.FINAL

TIPO DE JOGO: ..... Ação
CAPACIDADE: ..... 16 mega
Nº DE FASES: ..... não tem
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... NANCOT

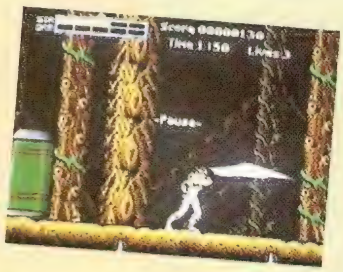
STRIDER II

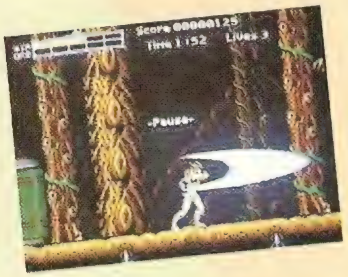
A espada mais arrasadora do videogame está de volta. Invasores, tremei!

O negócio é o seguinte: depois que você aparentemente destruiu as forças do mal em Strider I, tudo voltou ao normal. Mas, conforme o tempo passou, algo estranho aconteceu: aquele MESMO império do mal ameaça mais uma vez o planeta, aquele MESMO vilão que você destruiu antes está de volta mais poderoso, e capturou aquela MESMA gata na qual você está gamado. Hora de colocar as mãos na cabeça e gritar: "Essa não! Vai começar tudo de novo?"

MAS OUTRA VEZ?

Sim, vai começar tudo de novo sorte a sua! Afinal, Strider um daqueles jogos que fazem você adorar seu Mega Drive. O cara se pendura nas paredes, joga shurikens, arregaça inimigos com sua espada e ainda é aclamado como herói, pode? Pura maravilha. E nós da PROGAMES, que também somos filhos de Deus, vamos com você até o final deste game!

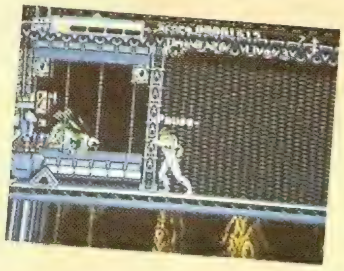




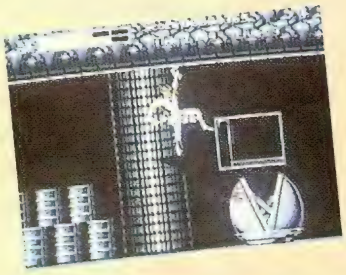
Melhor do que a primeira versão, esta ganhou vozes digitalizadas bastante reais. O jogo fará você subir pelas paredes de tão legal que é. Não perca esta briga.

Na nova versão, Strider conta com duas espadas: Sweep (a nova e original) e a antiga. Prefira a segunda, pois é maior e mais rápida. Também pode-se jogar shurikens e aumentar o poder deles durante o jogo.

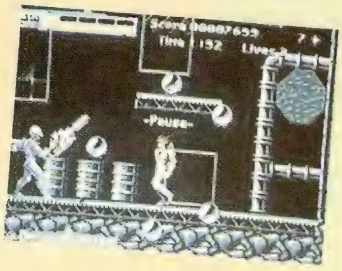
Na primeira fase seja rápido e vá pegando a manha nos movimentos de Strider.



Logo você encontrará esse robô! Acabe com ele distribuindo espadadas nele e nos mísseis que ele solta.

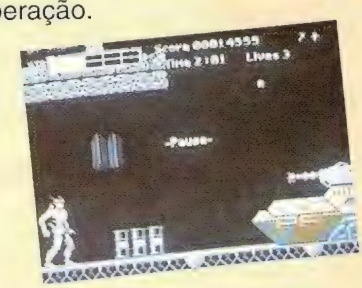


Outro subchefe aparece. Agora fique no teto esperando o fogo apagar. Depois desça e ataque até que o inimigo solte a bomba de fogo, pendure-se novamente e repita várias vezes a operação.



Para destruir o mestre da fase ataque rapidamente e fique posicionado em cima do seu lança-chamas ≈ assim o fogo não acerta você.

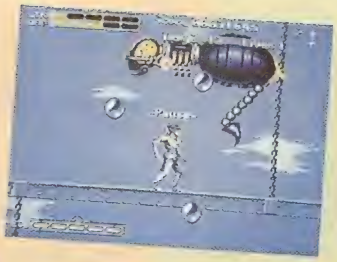
Na segunda fase o maior problema são os lasers: vá memorizando a seqüência e passando com mais tranqüilidade.



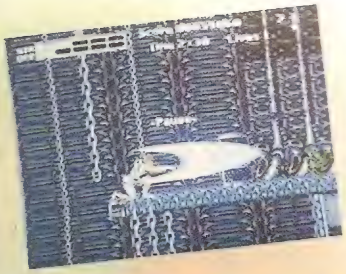
No subchefe fique abaixado numa distância segura, onde você o acerte apenas de raspão. Seja rápido.

No chefe da fase fique na mesma plataforma que ele está e ataque-o ao mesmo tempo que foge dos lasers. Bata sempre que você consegue.

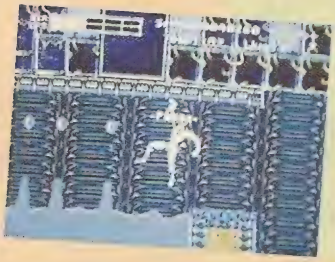
Na terceira fase suba pelas correntes e pule para as plataformas: assim chega-se ao mestre da fase rapidinho.



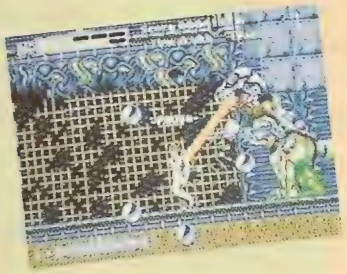
O inimigo agora é muito fácil: para destruí-lo, você só precisa atacar seu ferrão com golpes rápidos. Esse é baba!



Nesta fase não se preocupe com os aliens: é só arregaçá-los com sua espada que não terão chance.

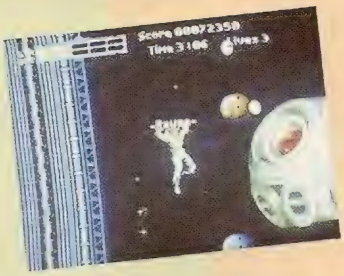


Para passar pelo lodo fervendo, dê uma olhada nas bolhas que surgem na superfície: escape delas. Se for com cautela, não é difícil.

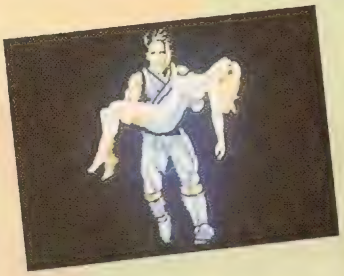


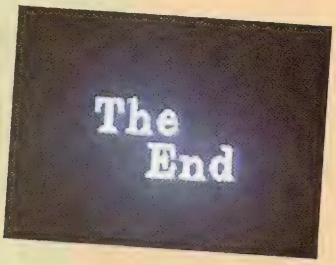
Mantenha distância para que o fogo que o mestre solta não acerte você, e fique dando espadadas de montão nele.

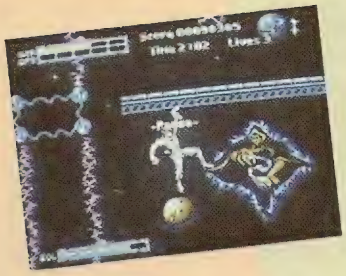
Na quinta e última fase você terá de enfrentar vários inimigos já conhecidos. Para matá-los, use os mesmos procedimentos de antes.



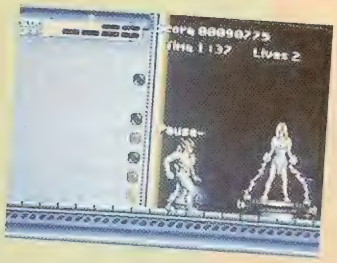
Um novo inimigo aparecerá. Para acabar com esse satélite, dê seguidos golpes e destrua os objetos jogados pelo inimigo.





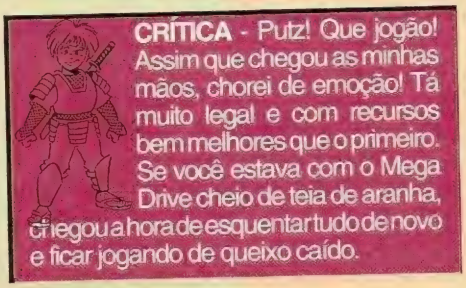


Esse é o inimigo final do jogo: para destruí-ló, use a mesma tática usada no segundo mestre, só que seja rápido e ataque mais.



Não adianta apenas destruir o último inimigo: você precisa também salvar sua garota. Suba pelo lado esquerdo e destrua as correntes que a estão prendendo.

Em Strider I você havia destruído o feiticeiro, só que ele voltou. Será que agora em Strider II ele morreu mesmo? Isso é o que veremos, quem sabe no Strider III...



CRÍTICA - Putz! Que jogão! Assim que chegou as minhas mãos, chorei de emoção! Tá muito legal e com recursos bem melhores que o primeiro. Se você estava com o Mega Drive cheio de teia de aranha, chegou a hora de esquentar tudo de novo e ficar jogando de queixo caído.

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

TIPO DE JOGO: ..... Ação
MEMÓRIA: ..... 8 mega
Nº DE FASES: 5
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... U.S. GOLD

X-MEN

MUTANTES E MAIS MUTANTES

Os mutantes da Marvel são seres humanos que nasceram com uma alteração no código genético, chamada Fator X. Assim se originaram os X-Men, grupo de heróis comandado pelo telepata Charles Xavier. O grande inimigo é Magneto, o mestre do magnetismo. Desta vez ele sabotou a Sala do Perigo ("Danger Room") da mansão de Charles Xavier, equipada com dispositivos holográficos que criam ambientes de realidade virtual para os X-Men treinarem ≈ como aquele arcade-armadilha de Kid Chameleon, lembra? Mas com Magneto no controle e seus comparsas infiltrados, a sala é agora um perigo real!

Confira os poderes dos personagens com quem você joga: CICLOPE dispara rajadas ópticas, reguladas com um visor de quartzo-rubi; o mutante alemão NOTURNO se teletransporta; WOLVERINE é um canadense baixinho e invocado com garras de adamantium, o metal mais resistente que existe; "GAMBIT" (ainda sem nome em português) energiza cartas de baralho e as transforma em armas mortais. Se a coisa ficar feia, você pode ainda pedir ajuda a outros mutantes apertando Start. São eles: ARCANJO, GAROTA MARVEL, HOMEM DE GELO, TEMPESTADE e VAMPIRA.

DICA: O "X" DA QUESTÃO

Fique esperto, porque o jogo não tem Continue - se os quatro heróis morrerem, um abraço! E não adianta jogar no modo EASY, pois aí você não chega até o final. Para terminar, só no modo HERO.

TIPO DE JOGO: ..... Ação
CAPACIDADE: ..... 8 mega
Nº DE FASES: ..... não fornecido
Nº DE JOGADORES: ..... 1 ou 2
FABRICANTE: ..... SEGA

COOL SPOT

Esta coisinha vermelha vai fazer você rir tanto que nem vai conseguir jogar direito. Quer apostar?

Que graça poderia ter uma espécie de chapinha vermelha com tênis e óculos escuros? MUITA, mas MUITA MESMO! Cool Spot é o garoto-propaganda da 7-Up, uma marca de soda norte-americana, e veio para levantar o moral da Sega com movimentos macios e bem-feitos. O personagem não pára de balançar e dançar, bem na linha de Toe Jam & Earl, com músicas também dentro do tema ≈ jazz, blues, pop e cia.

DÁ PRA PARAR DE RIR?

Cool Spot deve atravessar fases que ameaçam a sanidade de qualquer um: as sombrias regiões do encanamento de seu banheiro, um angustiante trem em movimento, uma serena costa marítima, uma área em construção, entre outras. Os inimigos são ridículos, variando desde ursos koala até dentaduras movidas a corda. Mas nosso herói efervescente não está indefeso: ele domina a arte de usar bolhas de soda para flutuar e atirar em seus amalucados oponentes. No final das contas é um jogo difícil, porque você não consegue olhar para a tela e gargalhar ao mesmo tempo!

TIPO DE JOGO: ..... Aventura
CAPACIDADE: ..... 8 mega
Nº DE FASES: ..... não fornecido
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... SEGA

PRÓ-DICAS

Nigel Mansell F1 CHALLENGE

Nossos pilotos deveriam fazer parte da equipe da Gremlin Graphics! Veja os erros na pontuação da Fórmula 1: uma vitória vale 10 pontos, o segundo lugar vale 6, o terceiro, 4, etc...
Se um piloto vencer todas as 16 corridas, fará no máximo 160 pontos e o segundo colocado no máximo 96 pontos. Olhe agora os erros que encontramos juntamente com os passwords e suas finalidades.

Para ver o final do jogo com o número máximo de pontos digite **0407VBQQM4FVCS3XTD.** O erro aqui é que o segundo colocado está com 98 pontos e não 96. O password abaixo também mostra o final do jogo, porém o segundo colocado tem ainda mais pontos que o anterior: **PV0T9L4NSFOCGJ24PY.**

Digite esta senha e dispute a última corrida (AUSTRÁLIA). Seja campeão mesmo sem vencer: **Z55RY8.0LB0GD. ND15.**

Agora, se você gosta de emoção, digite está senha: **YCY4DS8MBPGGT3K8B5**. Sinta a sensação de ter que vencer para ser um campeão.

Por fim nossa equipe está pensando em montar uma equipe de Fórmula 1, pois conseguimos tornar dois pilotos campeões mundiais. Para ver está façanha digite **FD38K040LY.71FL3B3.**

TODAS AS DICAS ACIMA DEVEM SER DIGITADAS APÓS LIGAR O GAME. SEMPRE QUE FOR DIGITAR UMA NOVA SENHA, INICIALIZE O JOGO.

DRÁCULA
(SNES)

Para poder entrar na tela de opções pressione a tecla **A+START** durante a tela de apresentação do jogo.

F-1 ROC 2
(SNES)

Quando você estiver nos boxes, aperte rápido e constantemente o botão B ≈ isso vai proporcionar um pit stop ultra-rápido!

F-22
(MEGA DRIVE)

Experimente o seguinte password:
GPRJCM

F1 ROC 1
(SNES)

Na hora de digitar o nome do jogador escreva SETAUSA: ao invés de começar com 500 dólares, você começará com 10.000. Ou então digite OTO e entre no Test Sound e ouça todas as músicas do jogo.

JOE MONTANA FOOTBALL 93
(MEGA DRIVE)

4W1Y???KDD

Com este password você vai para a final do Super Bowl com o SAN FRANCISCO 49ers.

BATMAN RETURN
(SNES)

Para ganhar 9 vidas digite na tela de opções:

BUBSY
(SNES)

Comece o jogo em uma destas fases:

FASE 4: **MKBRLN**

FASE 7: **STGRTN**

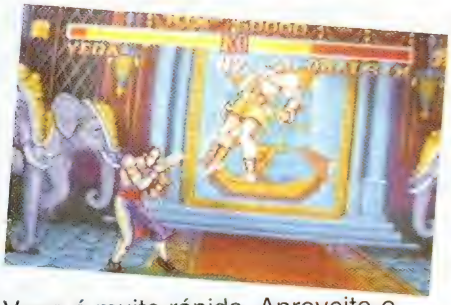
FASE 10: **MSFCTS**

FASE 13: **TGRTVN**

STREET FIGHTER II TM
CHAMPION EDITION

Todo mundo estava esperando por uma versão para Mega Drive e bomba! Sai Street Fighter II Champion Edition para SNES! O jogo é muito parecido com a versão do Arcade ≈ a única diferença é que agora o back-ground (cenário de fundo) é o mesmo da versão normal lançada ano passado para SNES. Em compensação, agora você poderá se deliciar com os chefes Balrog, Vega, Sagat e M. Bison. Sendo assim acrescentados ao jogo mais de 120 novos movimentos diferentes e todos os golpes especiais do Arcade ≈ isso quer dizer muito mais diversão para os vidrados no game. E tá tudo aqui, moçada! A Progames trás pra vocês, com exclusividade, um dos jogos mais esperados da história do videogame.

Imagine só o que você vai poder fazer agora que são 12 personagens a sua escolha... pura adrenalina!



Vega é muito rápido. Aproveite-o para usar seqüências variadas e jogar o inimigo logo em seguida.

Não marque bobeira: agora com os chefes do jogo você utilizará mais de 20 golpes diferentes com cada um. Bom para você.

Balrog é devagar e todos seus golpes são com as mãos. Para os amantes do boxe, ele é um luxo.

Para compensar a pouca velocidade, os golpes do boxeador são arrasadores e podem colocar qualquer um nocauteado em segundos.

Sagat é um lutador de kickbox para ninguém colocar defeito: seus golpes são potentes e seu tiger arrebenta os inimigos.

M. Bison, o último chefe do jogo, é muito poderoso: conseguiu unir velocidade e força em sua técnica de luta. Realmente não é alguém que se possa encarar na rua.

Enquanto você começa a curtir o jogo, a Progames está trabalhando duro para trazer mais seqüências demolidoras. Não perca!

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

TIPO DE JOGO: ..... Ação
CAPACIDADE: ..... 16 mega
Nº DE FASES: 12
Nº DE JOGADORES: ..... 1 ou 2
FABRICANTE: ..... CAPCOM

Para alegria dos fissurados em jogos de briga chega Final Fight 2! Agora com 12 mega, o jogo está muito mais poderoso. Sua qualidade melhorou tanto nos aspectos gráficos como nos sonoros. Nessa nova versão você pode escolher três personagens diferentes: Haggar, Maki e Carlos. E ainda tem a opção para dois jogadores simultâneos. É, a Capcom está investindo muito e você é que sai ganhando.

Depois de ter derrotado a gangue Mad Gear e salvado a filha de Haggar em Final Fight 1, a cidade de Metro City teve seus dias de tranqüilidade de volta. Entretanto, Haggar, o prefeito da cidade, não acreditava que tudo acabasse aí. Algumas pequenas rebeliões começaram a surgir e logo Haggar recebe um telefonema. É Maki que, desesperada, pede ajuda: seu pai e sua irmã foram raptados pela gangue e levados para Hong Kong. É aí que você entra, podendo jogar com Haggar, Carlos ou ainda com Maki, que quer, a todo custo, acabar com a festa dos malandros que seqüestraram seus parentes. Topas?

Agarre esse jogão e veja por que sua volta estava sendo tão esperada.

Movido pela ira, você deverá acabar com os inimigos em sete fases de ação contínua.

Haggar é o mais devagar dos personagens. Em compensação, sua seqüência de golpes acaba com qualquer adversário num instante.

Maki é a gata do game. Seus golpes são precisos e ágeis, ótimos para quem gosta de velocidade.

Carlos é o mais equilibrado dos lutadores. Com sua habilidade conseguiu unir velocidade e força. É o melhor lutador.

Na opção de dois jogadores um pode ajudar o outro. Mas cuidado: um também pode acabar dando uns tapas no outro e aí a coisa esquenta.

Depois de Blanka é a vez de Carlos atacar a tela da TV. O garotão é bom de briga. Gente boa é o que não falta nos games.

LAND OF ILLUSION

A ilusão continua! Se você já arrasou em Castle of Illusion, confira aqui esta nova aventura de Mickey Mouse no Master

O camundongo mais famoso do mundo se mete em encrencas até dormindo! Quando cochila no meio da leitura de um conto de fadas, Mickey se vê transportado para um vilarejo que está sendo aterrorizado por um fantasma sacana. Uma aldeã muito parecida com a Margarida (não estranhe, outros personagens Disney fazem ponta nesta game!) explica que o vilão roubou um cristal mágico que protegia a vila, e está com ele num castelo nas nuvens. Claro que nosso herói orelhudo não vai deixar isso ficar numa boa! Land of Illusion honra seu antecessor. A perfeita animação do ratinho foi mantida intacta inclusive aquele famigerado golpe de bundinha e qualquer um que tenha jogado Castle of Ilusion logo dominará seus movimentos. Os antigos truques continuam valendo: você pode alcançar lugares altos quicando na cabeça dos inimigos, e também pode agarrar e atirar objetos contra eles. Mas não se deixe enganar pela ilusão, este game é ainda mais difícil que o outro!

TIPO DE JOGO: ..... Aventura
CAPACIDADE: ..... 4 mega
Nº DE FASES: ..... não fornecido
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... SEGA

MASTER OF DARKNESS

Coitado do velho Drácula! Depois de sofrer nas mãos de Simon Belmont, na série Castlevânia para Nintendo, chegou sua vez de apanhar no Master

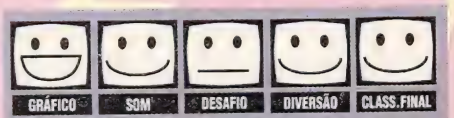
Os donos de Master que morriam de vontade de jogar Castlevânia não têm mais do que reclamar: o famoso caçador de vampiros Simon Belmont tem agora um rival. É o parapsicólogo Ferdinand Social, que teve sua colega Júlia Arkhan seqüestrada por Drácula. Pois é, aqui estamos de novo às voltas com o manjadíssimo enredo "herói-salva-mocinha-raptada-pelo-chefe-da-última-fase". Mas o rei dos vampiros não deixa barato, e manda na frente um batalhão de morcegos, lobos, fantasmas e mortos-vivos.

CHUPANDO O SANGUE DO JOGADOR

São cinco fases nos lugares mais sinistros da Londres do século passado, como o rio Tâmisa e o Museu de Cera, passando por cemitérios e laboratórios até chegar à tumba do Conde. O Dr. Social tem várias armas à disposição ≈ o machado é mais poderoso, mas a estaca é quase tão boa e tem maior alcance. Entre as armas especiais, o bumerangue é a melhor contra os chefes. Os gráficos são bonitos, mas muito comportadinhos para um jogo de terror. Já a música, essa é tão tensa que dá um tremendo clima! Diversão garantida para os fãs das caçadas a vampiros.

MANUAL DO MATADOR DE VAMPIROS:

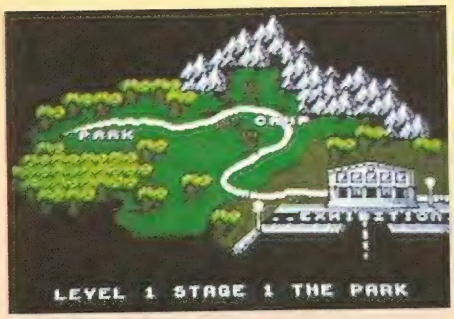
1 - Na primeira fase, as melhores armas são a estaca e o bumerangue. Daí pra frente, escolha o machado.
2 - Nunca deixe de investigar as paredes duplas: muitas delas têm um frasco para aumentar sua energia, armas ou até uma vida extra.
3 - Na última fase procure em todos os andares por um lado no canto inferior esquerdo onde há dois blocos de tijolos. Quebre-os e você achará o caminho (fique esperto, aí tem uma vida!).
4 - Se você chegar até o Drácula com os projéteis, a luta fica muito mais fácil: é só pular e arremessar. Caso contrário, você deve encarar o feio no mano a mano e tomar muito cuidado.



TIPO DE JOGO: ..... Ação
CAPACIDADE: ..... 2 mega
Nº DE FASES: 5
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... SEGA

MÁQUINA MORTÍFERA

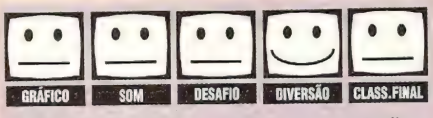
Murtaugh e Riggs chegaram para acabar com o crime organizado se não destruírem a cidade primeiro!



Os três filmes da série "Lethal Weapon" foram um supersucesso nos cinemas do mundo inteiro. Roger Murtaugh (Danny Glover) é um tira cinqüentão que ganha um parceiro muito louco, o suicida Martin Riggs (Mel Gibson). Agora eles chegaram em um game para NES e vão desbaratar a onda de crimes que atinge Los Angeles.

BANG! POW! SOC!

O game segue o mesmo pique de ação dos filmes é tiro pra tudo quanto é lado. Você vai ter que mandar chumbo nos bandidos se quiser pegar o chefão final, que roubou as balas "cop-killer" (mata-tira), capazes de furar coletes à prova de balas. Se quiser mostrar que também é bom no mano a mano, não tem problema: tecle Select que seu policial guarda a arma e vai com a cara e a coragem para cima dos bandidos. E nem precisa ler os direitos!



TIPO DE JOGO: ..... Ação
CAPACIDADE: ..... 2 mega
Nº DE FASES: ..... não fornecido
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... OCEAN

TINY TOON ADVENTURES CARTOON WORKSHOP

Um game para você produzir seu próprio desenho animado do Perninha e sua turma. Luzes, câmera... confusão!

Cansou de ser apenas espectador? Que tal se tornar diretor de cinema, trabalhando com nada mais nada menos que os alunos mais promissores da Looniversidade? Com este cartucho você pode fazer seu próprio desenho animado com Perninha, Lilica, Plucky Duck, Frajuto, Coiote Coió e Pequeno Bip. Só o Valentino não aparece: seu agente disse que ele só toparia participar se o nome do jogo fosse "Valentino Trocatapa Cartoon Workshop". Não é uma pena? (he, he, he!)

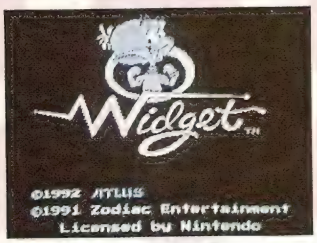
NÃO É NENHUM ESTÚDIO DA WARNER, MAS...

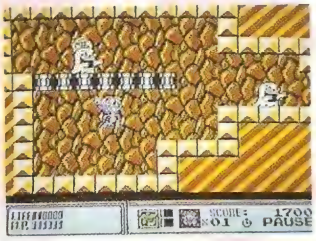
Cartoon Workshop traz diversas seqüências animadas com os personagens, vários cenários diferentes, falas engraçadas (em inglês, infelizmente!), efeitos especiais e sonoros ou seja, todos os ingredientes para um filminho. O maior problema do cartucho é que ele não vem com nenhum tipo de chip de gravação, e você perderá todo o seu trabalho assim que desligar o console. Se quiser preservar suas animações, o único jeito é gravar usando um videocassete. Outra coisa: nem pense em cenas de multidões: o game só permite dois personagens simultâneos na tela. Mas, apesar das limitações, dá para se divertir um bocado com a turminha de Acmecity.

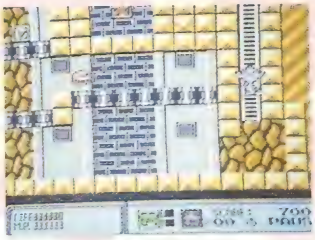
TIPO DE JOGO: ..... Educativo
CAPACIDADE: ..... 2 mega
Nº DE FASES: ..... não tem
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... KONAMI

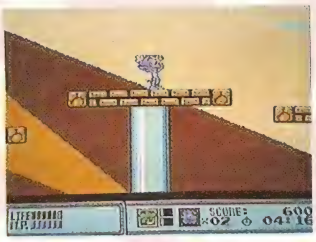
Widget

Jazz e Júpiter! Chegou o protetor ecológico mais aloprado que já se viu, em um ótimo game para Nintendo.
O herói deste game chegou com a última safra de desenhos animados da Globo. Vindos do longínquo Planeta Púrpura, os Vigilantes do Mundo se dedicam à proteção de todas as criaturas vivas. Tudo ia bem até que Widget, um aspirante a Vigilante do Mundo Primeira Classe, acidentalmente se lançou em uma nave destinada à Terra. Com ajuda de sua unidade Mega Brain, ≈ um tipo de computador de pulso muito doidão Widget enfrenta os vilões mais malucos em defesa do meio ambiente.









COSMICAMENTE LEGAL!

Os poderes do extraterrestre não se resumem a pulinhos e tiros com sua arma de raio. Durante o jogo, Widget pode coletar Pontos de Mágica e mudar de forma, transformando-se em canhão, camundongo, homem-pedra, pterodáctilo e golfinho. Ele também pode chamar Mega Brain, que mostra o mapa da fase e dá conselhos (mas não confie muito...). Widget é divertido, a animação do alienígena púrpura está bem gozadinha. A trilha sonora é fiel à do desenho animado, que, aliás, também não é nada mau. Cometas esmagadores!

TRANSFORMAÇÃO

Confira aqui as formas de Widget e seus poderes:

CANHÃO ("Cannon Widget"): Nesta forma Widget tem tiros poderosos, mas seu pulos ficam reduzidos a apenas um degrau.

CAMUNDONGO ("Mouse Widget"): Como ratinho fica fácil passar por pequenas frestas. É a forma mais rápida.

HOMEM-PEDRA ("Rock Man Widget"): Este gigante pode destruir certos blocos de pedra e abrir caminho, mas é muito lento.

PTERODÁCTILO ("Bird Man Widget"): Com asas, Widget pode sobrevoar áreas perigosas. Pode também lançar bolas de fogo com o botão B.

GOLFINHO ("Dolphin Widget"): Em sua forma normal Widget não pode entrar na água, mas como, golfinho ele pode nadar e cuspir bolhas.

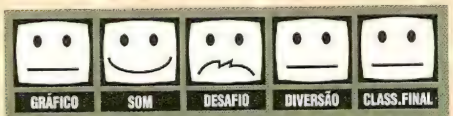
TIPO DE JOGO: ..... Aventura
CAPACIDADE: ..... 2 mega
Nº DE FASES: ..... não tem
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... ATLUS

MICKEY'S SAFARI IN LETTERLAND

Nesta aventura Mickey não precisa salvar a Minie, e nem enfrentar feiticeiras ou fantasmas. Ele está aqui para salvar você... de levar uma bomba em inglês no final do ano. Sim, se você anda precisando de umas aulinhas de inglês, este game é um prato cheio. Ele foi feito para educar crianças em idade pré-escolar mas, neste nosso país de língua portuguesa, vai servir também para ensinar muito marmanjo!

FÁCIL DEMAIS, PÔ!

Por ser apenas um jogo educativo, Mickey's Safari in Letterland é muito fácil ≈ fácil demais, na verdade. O personagem não morre, não perde energia e nem estoura limite de tempo. Se você é daqueles que nunca conseguem chegar ao final de um jogo, esta é sua chance. E olha que vale a pena, porque o game tem gráficos bonitos, boa animação e até vozes digitalizadas! Agora, quando sua mãe mandar desligar o videogame, você vai ter uma boa desculpa: "Estou estudando, mãe! Estou estudando..."



TIPO DE JOGO: ..... Educativo
CAPACIDADE: ..... 2 mega
Nº DE FASES: 26
Nº DE JOGADORES: 1
FABRICANTE: ..... DISNEY

GANHE 500 PRÊMIOS!

SUPERPROMOÇÃO

LKC VÍDEO DO BRASIL - REVISTA PROGAMES

1 VIDEOGAME NEO GEO SÉRIE PRATA

1 SUPER NES COMPLETO • 1 SUPER NES BABY

7 CARTUCHOS PARA SUPER NES

5 CARTUCHOS PARA NES

45 BONÉS • 100 CAMISETAS • 340 ADESIVOS

REGULAMENTO

* Para participar preencha o cupom abaixo (ou cópia) com letra legível. O não preenchimento de alguma das perguntas desclassificará automaticamente o participante.
* Coloque no envelope:
SUPERPROMOÇÃO
LKC VÍDEO DO BRASIL - REVISTA PROGAMES
CAIXA POSTAL 19074
CEP 04599-970
SÃO PAULO - SP
* Poderão participar as cartas postadas até o dia 16 de agosto de 1993 (o carimbo do correio será o comprovante da data). Não serão aceitas cartas entregues pessoalmente.
* Os ganhadores serão escolhidos por uma comissão formada por representantes da REVISTA PROGAMES e da LKC VÍDEO DO BRASIL.
* O critério de avaliação das frases será a originalidade e a adequação, sendo que as 500 melhores ganharão os prêmios da lista acima.
* A relação com o nome dos ganhadores será publicada na Revista Progames do mês de setembro.
* As frases enviadas serão de propriedade da REVISTA PROGAMES, que poderá utilizá-las como quiser.
* Os prêmios deverão ser retirados por seus ganhadores (ou representantes legais) até 90 (noventa) dias após a publicação da relação dos ganhadores. Os prêmios não retirados após o final do prazo serão de propriedade dos promotores.
* Funcionários e parentes da LKC VÍDEO DO BRASIL e da REVISTA PROGAMES não poderão participar desta promoção.
* Todos os participantes concordam inteiramente com as regras deste concurso, sendo a decisão da comissão julgadora soberana, não cabendo nenhum tipo de apelação ou recurso.

NOME:_____

ENDEREÇO:_____

CIDADE:_____ **ESTADO:**_____ **CEP:**_____

FONE:_____ **IDADE:**_____ **ESCOLARIDADE:**_____

VIDEOGAMES QUE POSSUI: MASTER SYSTEM ___ MEGA DRIVE___ GAME GEAR___NEO GEO___ SNES___

NES___ GAME BOY ___ ATARI___ OUTROS___ QUAIS?_____

ONDE VOCÊ ALUGA FITAS?_____

O QUE VOCÊ MAIS GOSTOU NESTA EDIÇÃO?_____ **POR QUÊ?**_____

E O QUE NÃO GOSTOU?_____ **POR QUÊ?**_____

DÊ SUGESTÕES DO QUE GOSTARIA DE VER PUBLICADO NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES DA REVISTA PROGAMES:_____

CRIE UMA FRASE PARA A "REVISTA PROGAMES".

_____

PREENCHA OS QUADRADOS ABAIXO COM AS LETRAS QUE FORMAM O NOME DA MAIOR IMPORTADORA DE GAMES DO BRASIL: ☐ ☐ ☐ **VÍDEO DO BRASIL**

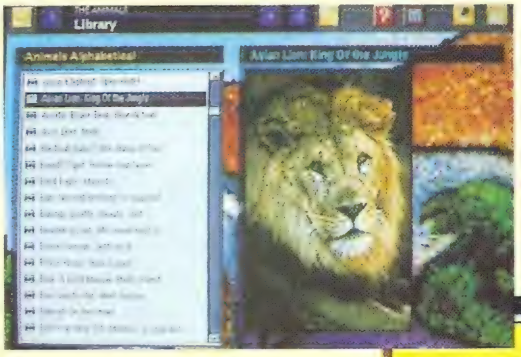
MULTI MÍDIA

Esse é um daqueles termos que todos nós vemos, ouvimos e falamos, mas que nunca paramos para pensar ou analisar exatamente o que é, como funciona e pra que serve

Se você procurar no dicionário, vai descobrir que o termo multimídia é formado por duas palavras: MULTI, que significa "vários", e MÍDIA, que significa "forma ou meio de comunicação". Assim, o significado mais simples pode ser "a união de várias formas de comunicação para transmitir uma mensagem ou alguma informação". Esse significado pode ser muito mais abrangente, mas podemos simplificar em uma só palavra: INFORMAÇÃO. Na MM (multimídia) a informação é o ponto mais importante e será com o uso dela que veremos as suas verdadeiras vantagens.

NO INÍCIO TUDO ERAM TREVAS

A comunicação evolui, assim como a humanidade. Pensando desta forma, as notícias que foram transmitidas de boca em boca durante alguns milhares de anos evoluíram para meios melhores e mais rápido. A comunicação verbal foi substituída pela comunicação escrita dos jornais, que evoluiu para a mídia radiofônica, que evoluiu para a mídia televisiva, que evoluiu para a mídia informatizada e que hoje juntou tudo e deu origem a MM. Acredite se quiser: quando John F. Kennedy foi assassinado, em 1963, a maior parte dos americanos já sabia da sua morte 35 minutos depois do atentado. Em compensação, eles demoraram mais de seis meses para saber que Lincoln tinha sido assassinado – também pudera: em 1865 não existia nem rádio nem TV.



MUITA MÍDIA PARA MUITA INFORMAÇÃO

A MM é uma evolução natural da comunicação – por dois motivos: a COMODIDADE da pessoa que procura ou recebe a informação e a NECESSIDADE de uma quantidade de cada vez maior e dirigida de informações.

pois é muito mais fácil você conseguir informações OUVINDO o rádio (comunicação passiva, onde você recebe a informação sem esforço) do que tendo de LER um jornal (comunicação ativa, onde existe um esforço para obter a informação).

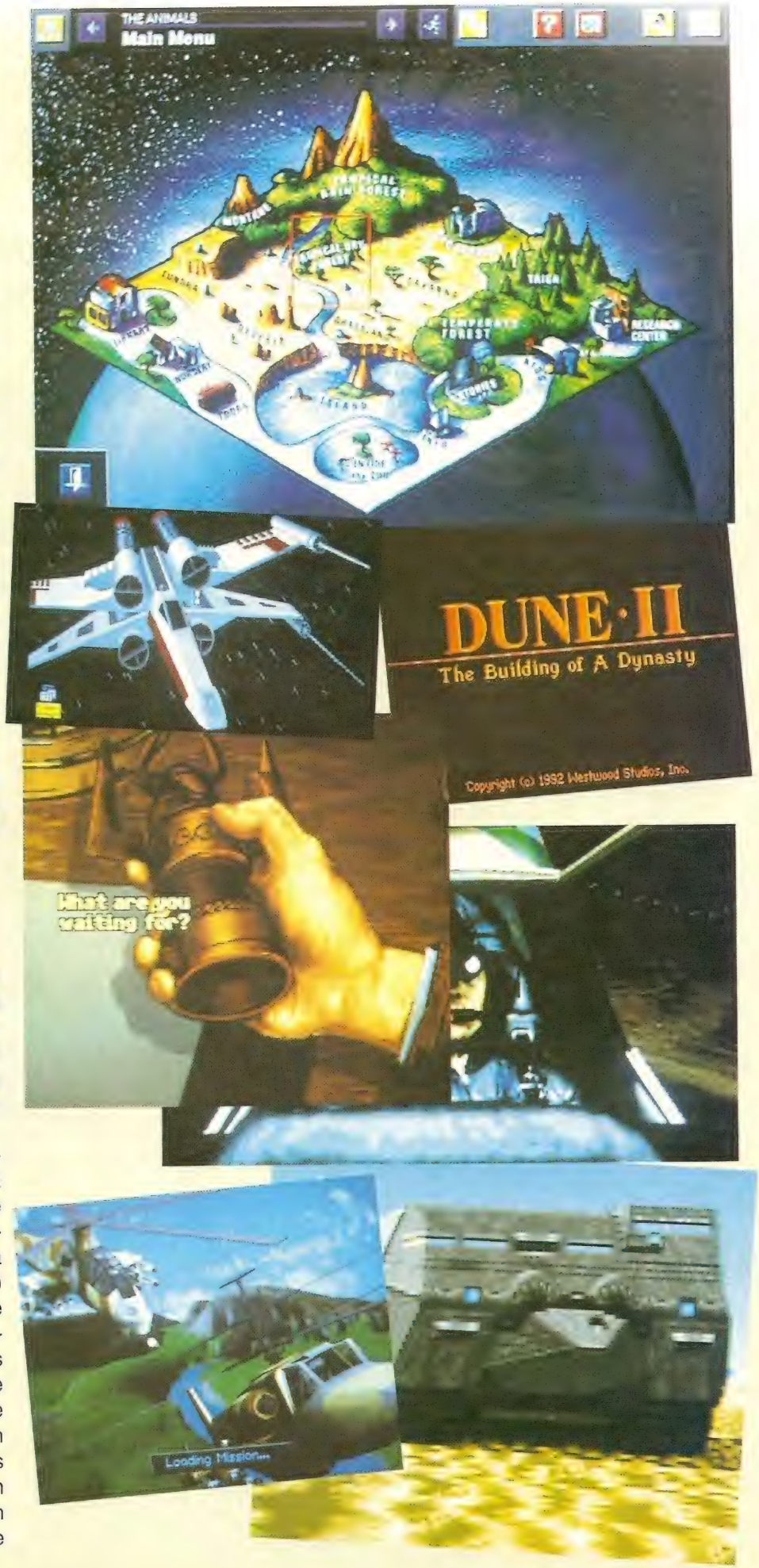
Já a necessidade é explicável quando se pensa que tanto o rádio quanto a TV são fontes passivas de comunicação (e só sentar e receber). Só que a TV usa várias mídias – a voz do locutor narrando, a imagem e alguma informação adicional que aparece escrita na tela durante a notícia), enquanto o rádio só usa uma – a voz do locutor.

O computador (e em breve o videogame) consegue atender a essas duas necessidades de uma só vez: consegue transmitir as informações para a pessoa que se senta a sua frente (com a vantagem de ser possível interferir no conteúdo das informações que está recebendo) e utiliza várias mídias (imagens, sons, animações, gráficos, textos, etc.) para aumentar o volume das informações recebidas. Mas como fazer para que o computador possa transmitir tantas informações? Aí entra o CD-ROM.

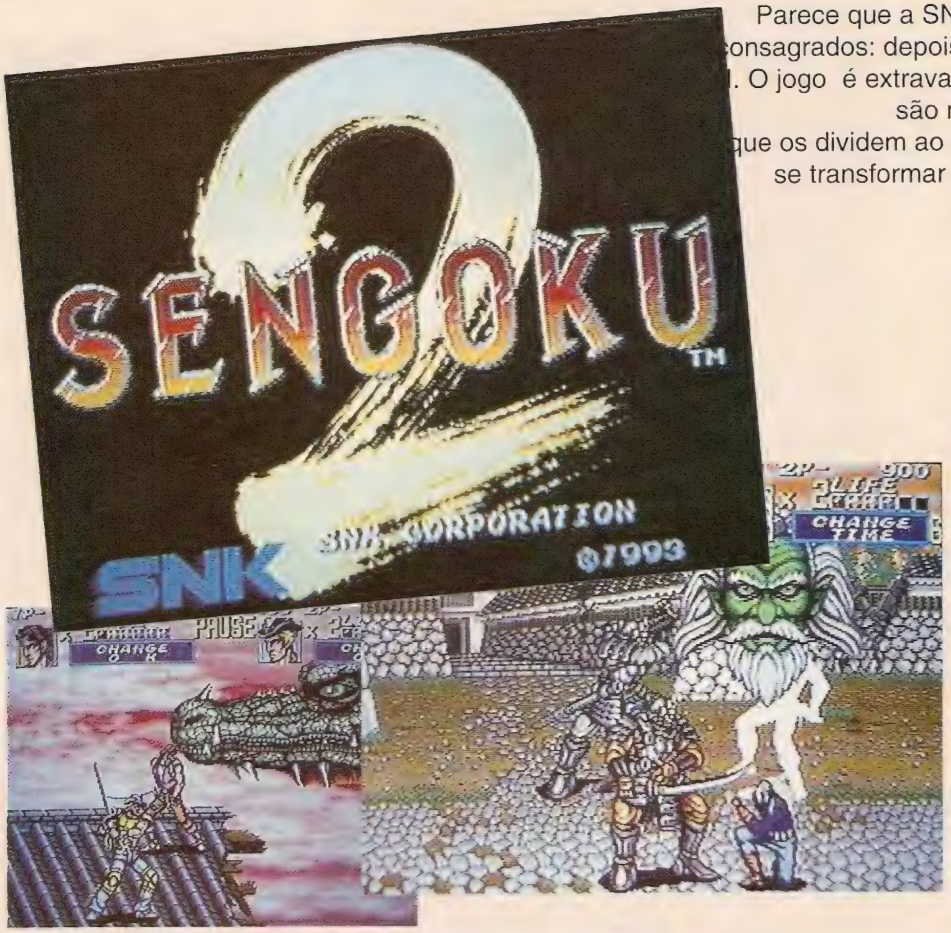
CD OU NÃO CD! EIS A QUESTÃO!

Para armazenar imagens, sons, etc., é preciso ter um meio barato e que permita que a informação possa ser lida e manipulada num computador ou outro aparelho. O produto que conseguiu unir esses dois pontos foi o COMPACT DISC ou simplesmente CD.

O CD tem as seguintes vantagens: permite armazenar uma quantidade ENORME de informação. Num CD convencional (de música), você pode escutar aproximadamente 70 minutos da mais pura e cristalina música. Num CD-ROM (de computador) você pode ter mais de 600 megabytes de informação – mais ou menos 300.000 páginas de texto ou uma coleção de livros com mais de 300 volumes. O seu custo de produção é muito barato. A duplicação de um CD custa menos de US$ 5,00 e é um processo muita rápido: demora-se menos de dois minutos para produzir um. Além disso, o CD não pode ser copiado nem apagado. Por todas essas vantagens, esse é um avanço muito grande para a MM.



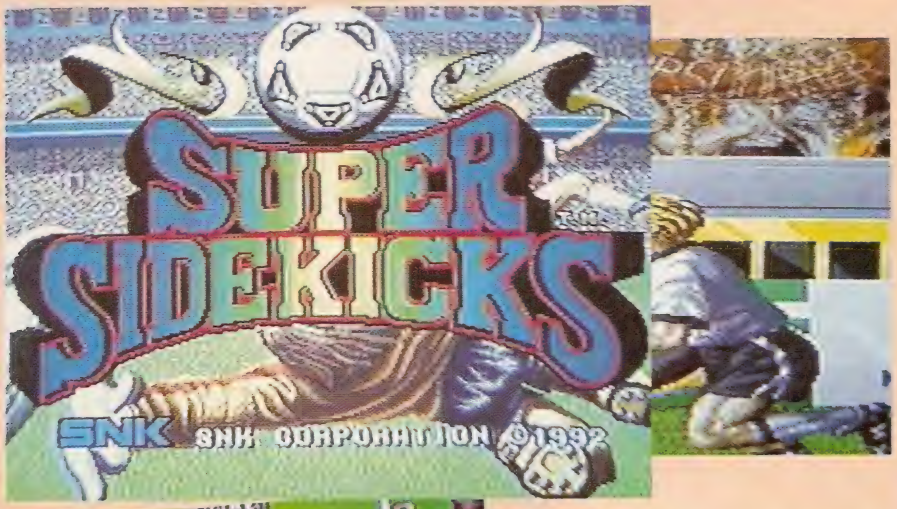
Parece que a SNK está investindo mesmo em jogos já consagrados: depois de Fatal Fury II, é a vez de Sengoku II. O jogo é extravagante, a ação é contínua. Os inimigos são massacrados com golpes de espadas, que os dividem ao meio. Durante o jogo você ainda pode se transformar em Ninja, Tengu ou Ninja Dog. Vale a pena conferir: o jogo é uma tentação!



Crítica - É muito difícil encontrar um jogo de Neo Geo que não agrade. E para provar isso, saiu Sengoku II, arrasando mais uma vez. Está muito melhor que a primeira versão e com muito mais ação. O jogo é um luxo – bem ao estilo arcade do Neo Geo. Será que você agüenta?!?

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS.FINAL

TIPO DE JOGO: ..... Ação
CAPACIDADE: ..... 74 mega
Nº DE FASES: ..... não fornecido
Nº DE JOGADORES: ..... 1 ou 2
FABRICANTE: ..... SNK



Jogo fantástico de futebol. A torcida não pára durante nenhum segundo – o que dá a sensação de se estar num estádio lotado. Para quem gosta de futebol é um jogo imperdível, ainda mais para os goleadores, pois, quando se faz um gol, o jogador aparece bem grande na tela comemorando. Bom, agora que você foi convocado, vista sua camisa, marque um golaço e vá pra galera.

Crítica - Tá tudo aí! Se você jogava Neo Geo em casa ou em fliperama, não precisa mais ficar jogando futebol com robôs: Super Side Kick é um dos melhores jogos de esporte já lançados. É pura diversão. Agora é você quem escolhe entre jogar ou jogar!

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS.FINAL

TIPO DE JOGO: ..... Esporte
CAPACIDADE: ..... 54 mega
Nº DE FASES: ..... não fornecido
Nº DE JOGADORES: ..... 1 ou 2
FABRICANTE: ..... SNK

CARTAS

REVISTA PROGAMES

PERGUNTE AO GENERAL?

(SE TIVER CORAGEM...)

Seguinte, pessoal... como é o primeiro número da revista, ninguém mandou nenhuma carta ainda. Tive que pegar uns caras pelo colarinho no meio da rua e explicar meu drama. Incrível como as pessoas se mostram prestativas diante de uma metralhadora. Não são as cartas mais geniais que já chegaram a uma redação, mas vão ter que servir! Escrevam algumas melhores, senão...

MILAGRE É EM OUTRO DEPARTAMENTO

Como eu faço para encaixar uma fita de Mega Drive em meu Atari? Já procurei adapta-dores, já tentei marreta, bate-estacas, e nada adiantou. Que faço?

Sérgio Tário
Babacópolis - São Paulo

Nem com a ajuda de Deus, meu caro! Fitas de Mega só entram em Mega (e olhe lá!). Ou você desembolsa algum para comprar um console mais sofisticado, ou continua brincando com Pac-Man, amigo.

NEGOCIATA

Quero vender meu Telejogo quase novo. Vai ter seção de classificados na revista?

Salim Flação
Cambalacho do Norte - SP

Por Hitler, tomara que não! A última coisa que queremos aqui são cartas do tipo "troco um Atari com 785 fitas por um Mega Drive", ou "quero trocar minha bicicleta, minha caixa de brinquedos e meu sapo de estimação por um Super Nintendo."

CLUBINHO

Estou fundando um clube de games para troca de dicas, sugestões, cartuchos, etc. A sede do clube tem piscina aquecida, quadra poliesportiva, salão de jogos, pista de boliche e salão de festas. Como faço para anunciar na revista?

Juarez Telionatário
Corruptvile – DF

É só descolar pra gente uns títulos desse clube, parceiro! Só que aí os pilotos só vão ficar curtindo a sede e não vão mais querer saber de videogame.

QUERO PILOTAR!

Sou fera! Recolhi 999.999.999.999,99 de argolas no Sonic. Ultrapassei a mim mesmo no Super Mônaco GP. Terminei Street Fighter II usando o Dhalsim com uma perna amarrada nas costas. Como faço para me tornar piloto da revista?

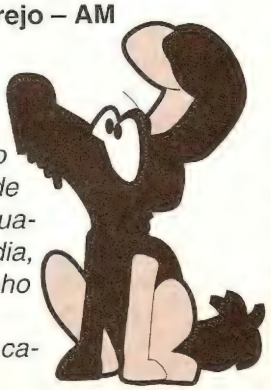
Direcional ABC Start Select da Silva
São Console -RJ

Isso tudo é bico! Para ser piloto da PRO-GAMES você ainda precisa derrotar os quarentas robôs de Mega Man I, II, III, IV e V – todos ao mesmo tempo.

SINTOMAS DO GAME

Tô com medo! Tenho um vizinho que diz trabalhar para revistas de games, mas ele é muito estranho. É todo verde, tem cara de demente mental, baba o tempo todo e fica grunhindo coisas incompreensíveis. O que faço?

Chico Verde
Mata do Pula Brejo – AM



Sujou, cara! Ou o sujeito é piloto de games e joga quarenta horas por dia, ou você é vizinho do Blanka.
Em ambos os casos, mude-se!

CAPITÃO GANCHO ATACA DE NOVO

Não consigo jogar com o cartucho Street Fighter IV que comprei baratinho de um sujeito com tapa-olho. O Ken aparece sem as pernas, o Zangief ataca com Sonic Boom e a Chun Li está com a cara do Pedro de Lara.

Celso Vina
Sabeládonde – SP

A solução do seu problema é simples: deixe de ser pão-duro e pare de comprar cartuchos piratas. Você tem um escorpião no bolso, por acaso?

Olha o endereço aí, gente...
REVISTA PROGAMES
Rua Pio XI, 656 – CEP 05060-000
São Paulo - SP

O RPG SEM O VIDEOGAME

Nem só de cartuchos e CDs vivem os RPGs. Acredite se quiser, eles podem ser muito divertidos quando jogados sem games!

Quando um fera dos games ouve falar em RPG, ele logo pensa em Phantasy Star, Zelda e outros. Pois é, muita gente mal sabe que o universo dos Role Playing Games vai muito além disso. Na verdade, os RPGs em videogames perdem um pouco de seu significado real – que está contido na própria tradução do termo: Jogo de Interpretação de Personagens. Você está acostumado com cavaleiros galantes, feiticeiros poderosos e espiões internacionais, que sem dúvida são adequados para enfrentar hordas de inimigos e chegar ao final do jogo. Até aí tudo bem, mas... que tal variar um pouquinho? Você poderia ser um anão caolho e fedorento, um assaltante de bancos do velho oeste, um pirata de dados de computadores ou um monstro alienígena com baba escorrendo pelas mandíbulas. A verdadeira meta de quem joga RPG não é ganhar ou perder – e nem competir, como diria o Barão de Cobertin. Você deve representar um personagem, agir como ele age, pensar como ele pensa, e se divertir. Só isso! As batalhas são emocionantes, os jogadores devem lançar dados para decidir o sucesso ou fracasso em um combate. Alguns fatores dão bônus e aumentarão as chances de causar dano, usar uma mágica ou ser um guerreiro com habilidade acima da média.

TecToy

O GAME MASTER

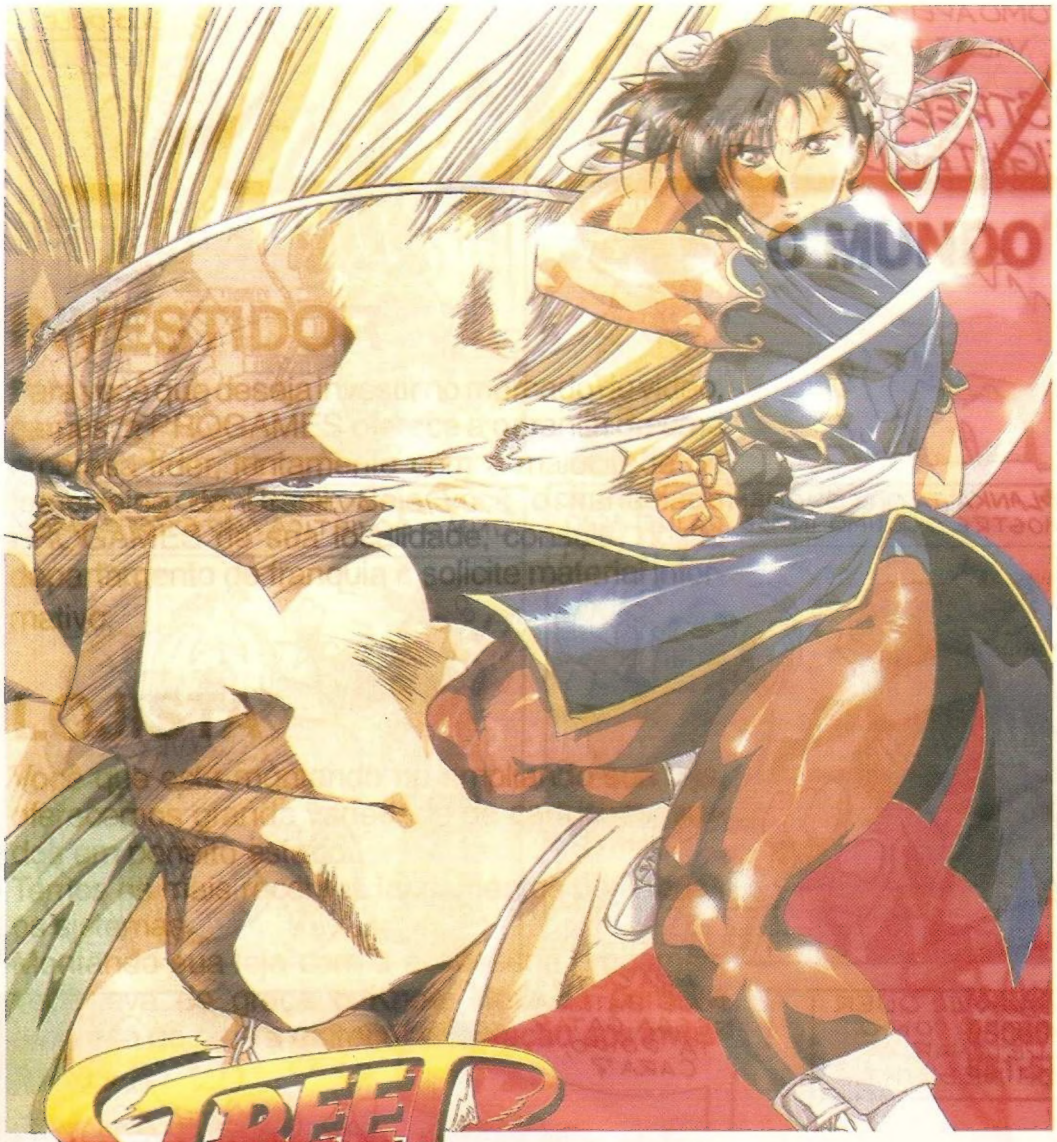
Os RPGs surgiram muito antes dos games, e não precisam de nenhum aparato eletrônico, nem peças ou tabuleiros. Basta um livro de regras, um grupo de quatro ou cinco jogadores e alguém que conheça o jogo a fundo – este recebe o título de Mestre do Jogo, mais conhecido como Game Master ou GM. O Game Master faz o papel do aparelho de videogame. Ele conta aos jogadores uma história (que pode ter sido inventada por ele ou comprada pronta). Diz a eles tudo o que está acontecendo ("está anoitecendo!" ou "a espaçonave caiu num buraco negro!" ou ainda "sua espada mágica quebrou!") e, é claro, escolhe os inimigos e os interpeta. Ser um Game Master é difícil, não basta apenas um profundo conhecimento das regras. É preciso muita sabedoria e bom senso – afinal, em termos de jogo, ele tem os poderes de um deus! O GM poderia dizer a um jogador que "um buraco se abriu sob seus pés e você morreu na queda!" Isso é válido pelas regras, mas nada divertido – e, como já foi dito, aqui o objetivo principal é se divertir. Um bom GM sabe fazer com que os jogadores encontrem uma adaga de prata salvadora quando encurralados por lobisomens, ou então fazer surgir uma poção mágica que possa ressuscitar um aventureiro morto.

DUNGEONS & DRAGONS : ONDE TUDO COMEÇOU

A maior parte dos jogadores de RPG de mesa tem algo em comum: provavelmente o primeiro jogo que conheceram foi Dungeons & Dragons. Isso se explica porque ele é um dos mais conhecidos (o desenho animado Caverna do Dragão foi baseado nele e nos EUA tinham esse nome) e um dos mais fáceis de aprender. O tema é clássico: aventuras que se passam num mundo fantástico de espada e magia. Cada jogador escolhe entre ser guerreiro, clérigo, mágico, ladrão, anão, elfo ou halfling. Pode ser ainda leal, caótico ou apenas neutro. O Game Master (que neste jogo se chama Dungeon Master ou DM) tem variados monstros à disposição: goblins, mortos-vivos, trolls, minotauros, gárgulas e – é claro! – dragões.

Até algum tempo atrás o jogo D&D era composto de cinco caixas, uma para cada nível de jogo que a pessoa estivesse, sendo que o módulo básico era o mais indicado para iniciantes em RPG de mesa, mas quem quisesse se aprofundar no jogo poderia encontrar os módulos Expert, Companion, e o sofisticado D&D Advanced. Atualmente o jogo D&D passou por uma reformulação, sendo que nas próximas edições estaremos apresentando como é hoje. Além disto, o RPG D&D se divide em vários universos diferentes, sendo que o mais conhecido deles é a saga Dragonlance. Aliás, o game Heroes of the Lance é baseado na história e nos personagens do primeiro romance da série Dragonlance. Bem, por enquanto é só. Não perca na próxima edição a cobertura completa do I Encontro Internacional de RPG, com a presença de Steve Jackson, o criador de GURPS — o sistema de Role Playing Game de maior sucesso atualmente. Até lá!

Capitão Ninja



STREET FIGHTER II

VEM AÍ EM DESENHO ANIMADO

Chun Li, mais gata do que nunca, e Guile ao fundo: eles e o resto da turma distribuem pancadas num novo desenho animado

Detonou geral! Os Streetfighters agora são astros de desenho no Japão

O mundo dos games está lotado de jogos baseados em filmes e personagens já existentes – foi assim com Batman, Homem Aranha, As Tartarugas Ninja, Os Simpsons, Indiana Jones e tantos outros.

Mas o inverso também acontece: um personagem de games pode fazer tanto sucesso que acaba ficando mais poderoso. Ele resiste ao desligamento do console e continua na tela, desta vez como parte da programação normal. Isso aconteceu com Super Mário Bros., atualmente em cartaz no programa TV Colosso; o porco-espinho Sonic, que estreou seu desenho recentemente nos States; e Capitão N, exibido pela Globo há dois anos, e trazendo no elenco grandes heróis da Nintendo: Kid Icarus, Mega Man e o caçador de vampiros Simon Belmont (da série Castlevânia). Sim, os personagens de games extrapolam os limites dos cartuchos e atacam em outras áreas, mas... não está faltando alguem nessa turma?

Estava! No Japão é assim mesmo, tudo o que faz sucesso logo vira desenho – e que sucesso foi maior nos últimos tempos do que Street Fighter II? É isso mesmo, Ryu e os outros chegaram em O.V.A. (Original Video Animation, desenhos produzidos especialmente para vídeo), com animação de altíssimo nível. Pena que, como acaba de ser lançado no Japão, não há por enquanto a menor chance de que o desenho seja exibido na TV brasileira. Só nos resta então chupar o dedo, certo? ERRADO!

O QUE É ORCADE?

Quem promete colocar as mãos em Street Fighter II e trazê-lo para cá é Sérgio Peixoto, membro do ORCADE (Organização Cultural de Animação e Desenho). O clube completa cinco anos em julho e, embora atue também com material norte-americano, seu principal objetivo é a divulgação de filmes, quadrinhos e desenhos animados japoneses. O ORCADE faz suas exibições todos os domingos no auditório da Gibiteca Henfil, na R. Sena Madureira, 298, Vila Mariana, em São Paulo. A entrada é gratuita e a programação varia desde seriados tradicionais – como Ultraman, Ultraseven, Zilion e Yamato (conhecido aqui como Patrulha Estelar) – até supersucessos ainda inéditos no Brasil: Dragon Ball Z, GUNDAN F91, Area 88, Patlabor, Ranma 1/2, OEDO 808 e outros. Sérgio garante para Street Fighter II uma grande exibição, que terá apoio e cobertura da revista Progames. Agora resta ficar na expectativa e aguardar para ver Chun Li, que, segundo Sérgio, "é a dona das pernas mais sexys do videogame". Todos concordamos com ele, não?

Capitão Ninja

DICAS DO CAPITÃO NINJA

EDITORIAL ESCALA

DIRETORES: Hercílio de Lourenzi e Ruy Pereira. DIRETORA EDITORIAL: Suiang G. de Oliveira. DIRETOR DE ARTE: Marcial Godoy. SECRETÁRIA: Eliane Câmara. COLABORADORES: Marcelo Ninja Camaro (Texto), M. Guimarães (Fotografia), Marcos Camargo de Brito (Ilustração). CONSULTORIA TÉCNICA: Francisco Motta, Ivan Battesini, Marco Aurélio Saito e Tarcísio Motta. COLABORADORES: Alan Gonçalves, Darius Roos, Dawis Roos, Eduardo Takara, Takeshi Suzuki (Jogos), Mário Câmara Filho (Texto) e Álvaro Mattar.

PROGAMES é uma publicação mensal da EDITORIAL ESCALA, Rua Prof. Filadelfo de Azevedo, 564 – Vila Nova Conceição – CEP 04508-010 - São Paulo - SP. Tel.: (011) 887-3060. FAX: (011) 887-9418. Fotolitos: Bureau Intek. Impressão: Padilla Ind. Gráficas S.A. Distribuição: Dinap. Nº 01

PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

INVESTIDOR

Para você que deseja investir no mercado de video, games, a PROGAMES oferece a garantia de uma empresa líder, juntamente com a maior rede de franchising do Brasil. Seja você o franquiado PROGAMES de sua localidade, consulte nosso departamento de franquia e solicite material informativo.

LOJISTA

Você que está montando ou ampliando sua loja, oferecemos grande variedade de cartuchos usados em perfeito estado.
Temos os mais recentes lançamentos para todos os sistemas.
Montando sua loja com a assessoria progames, você leva de graça o Know How da primeira empresa do país a oferecer orientação aos investidores.

* Estaremos atendendo aos interessados em franquia no 3º Video Game Shopping Festival, de 22 de julho a 01 de agosto de 1993 no Clube Homs - Av. Paulista, 735.

Matriz: R. Pio XI, 656 - CEP 05060-000 - Tel. (011) 831-0444/ 831-5787/261-7935

Se você for um associado PROGAMES venha conhecer os últimos lançamentos, se não for filie-se à loja mais próxima de sua casa.

ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TÊM O PADRÃO DE ATENDIMENTO

CIDADE DE SÃO PAULO
LAPA - Rua Pio XI, 656 CEP 05060-000
Tel.: 831-0444 / 831-5787 / 261-7935
Contato: Tarcisio
SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 CEP 02401-200
Tel.: 950-6329
TATUAPÉ - Rua Serra do Japi, 766 CEP 03309-000
Tel.: 941-9957 Contato: Waldir
PQ. CONTINENTAL - Av. Antonio S. Noschese, 127
CEP 05328-000
PIRITUBA - R. Benedito de Andrade, 224 CEP 02936-000
Tel.: 876-5531
JD. PAULISTA - R. Peixoto Gomide, 1088 CEP 01409-000
Tel.: 288-2200
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - CEP 01424-020
Tel.: 280-3220
CHÁC. STO. ANTONIO - R. Otávio Machado, 992
CEP 04718-000
V. CARRÃO - Pça Aurélio Lombardi, 62 CEP 03445-060
Tel.: 295-1190
JD. SÃO BENTO - R. Tupiquaés, 140 CEP 02022-000
Tel.: 950-9510

GRANDE SÃO PAULO
GUARULHOS (CENTRO) - Av. Paulo Faccini, 525
1º Andar - CEP 07110-000
Tel.: 209-0971
V. GALVÃO - Av. Timóteo Penteado, 2900 CEP 07940-000
Tel.: 940-0786
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 466 - CEP 09710-210
Tel.: 458-2882

INTERIOR DE SÃO PAULO
BRAGANÇA PAULISTA - R. Dr. Cândido Rodrigues, 230
CEP 12900-000
Tel.: 404-1905
S. J. DOS CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319
CEP 12245-010
Tel.: (0123) 41-7250

OUTROS ESTADOS

RIO DE JANEIRO
TIJUCA - Rua Major Ávila, 242 CEP 20511-140 - Loja F
Tel.: (021) 264-8336

BRASILIA
ASA NORTE - SCLN 313 Bl E Loja 64 CEP 71000-000
Tel.: (061) 274-3311
CRUZEIRO NOVO - SHCE Quadra 913 Bl J Loja 62
CEP 70650-000
Tel.: (061) 234-8822

BAHIA
SALVADOR - Rua Ceará Shopping Ponto 7 Loja 18 Pituba
CEP 41830-450
Tel.: (071) 248-0135
SENHOR DO BONFIM - Rua Juviniano Duarte, 38
CEP 48970.000 - Tel.: (075) 841-1776

PARAIBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 Tambaú
CEP 58035-000 - Tel.: (083) 226-2369

MINAS GERAIS
BELO HORIZONTE - Av. do Contorno, 6283 Savassi -
CEP 30110-000
Tel.: (031) 225-8121

CRAZYLAND!

Welcome to CRAZYLAND!

ATENÇÃO LOJISTA!

Maiores lucros = Crazyland Game

Veja porquê a Crazyland Game é a maior distribuidora de cartuchos e produtos para games:

- Atendimento diferenciado para revendas e locadoras.
- Os mais recentes lançamentos para todos os sistemas.
- Maior acervo de títulos e variedade de produtos.
- Pronta entrega.
- Preços especiais.
- Linha de crédito.
- Garantia de qualidade.

Profissionalismo e seriedade proporcionam segurança em nossas transações.

Estamos no aguardo de seu telefonema!

Fone: (011) 959-0017
Fax: (011) 950-1007

** Em qualquer compra, mencione este anúncio e ganhe um brinde, além de todas as outras vantagens de ser um cliente Crazyland!*